•PC •PSX •SEGA •NINTENDO 64 •TIPSY •SOLUCJE



Nr 01/98 (1)
Luty
Cena: 2.50

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Action PLUS

Seven Kingdoms, Dark Colony, Myth
jak grać by zwyciężać

Quake 2
zdradza swoje tajemnice

150 Tipsów!

Tomb Raider 2, Resident Evil, Turok
kompletne solucje

Action PLUS

TIPSY · SOLUCJE · TIPSY · SOLUCJE · TIPSY

e-mail: action.plus@mikrozet.wroc.pl

Numer 1
Luty 98

Redakcja

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Aleksander Olszewski
z-ca redaktora naczelnego

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

Stali współpracownicy

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Jacek Smoliński
Mariusz Turowski

Redaktor Techniczny

Mariusz Michalski

**Projekt graficzny
Skład komputerowy**

Sebastian Dragun
Mariusz Michalski

Wydawca

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

SPIS TREŚCI

Zatwierdził
Redaktor Naczelny

Turok

N64 PC Acclaim

Turok jest grą, w której nie ma czasu na myślenie. Mimo wszystko nie obejdzie się bez pewnego wysiłku umysłowego, którego wymaga odnalezienie wszystkich kluczy do kolejnych układów, jak również rozrzuconych tu i ówdzie części Chronosceptera - najstraszliwszej broni dostępnej w grze. Moim zadaniem jest pozbawić Was tej odrobiny trudności, na którą skazali nas sadystyczni twórcy gry. Naszym hasłem jest: Więcej prostych i bezstresowych gier dla nas i naszych dzieci! Mam nadzieję, że dzięki tej mini-solucji Wasze gładkie czółka nie zmarszczą się ani odrobinkę w zbędnym wysiłku.

POZIOM PIERWSZY

Pierwszy klucz drugiego poziomu: Idź prosto przed siebie i nie rozglądaj się za bardzo. Trafisz, nawet jeśli byś wyłączył monitor.

Drugi klucz drugiego poziomu: Wzdłuż ścieżki w lewo od pierwszego klucza zobaczysz ścianę porośniętą winoroślą, po twojej lewej stronie. Twoja mapa będzie pokazywała lokację (położenie). Wespnij się i masz klucz do drugiego poziomu.

Trzeci klucz drugiego poziomu: Idź drugą trasą do właściwej, to jest tej, gdzie znalazłeś pierwszy klucz, a dojdziesz do wyspy z dwoma żołnierzami i właściwym kluczem.

Pierwszy klucz trzeciego poziomu: Ten klucz jest umiejscowiony troszkę na południe od teleportera, który przeniesie cię do labiryntu (niezbadanego) z zielonych obelisków.

Drugi klucz trzeciego poziomu i pierwszy element (część) Chronosceptera: W labiryncie z zielonych obelisków znajdziesz drugi klucz poziomu trzeciego, jak i pierwszy kawałek Chronosceptera. Uważaj!

Trzeci klucz trzeciego poziomu: Po wpadnięciu do suchej studni przejdziesz przez pierwszy klucz trzeciego poziomu po prawej przed teleportem.

POZIOM DRUGI

Pierwszy klucz czwartego poziomu: W stawie po lewej (od pierwszej wioski, na jaką się natkniesz) jest tu ukryta jaskinia. Oczywiście wygląda ona jak labirynt, ale jeśli pójdziesz w lewo i do góry, możesz znaleźć jamę, która prowadzi do poszukiwanego klucza.

Drugi klucz czwartego poziomu: Widzisz go za przepaścią na ścianie urwiska. Żeby tam wejść, musisz iść na lewo i spaść w dół na prawo obok wierzchołka drzewa, które sterczy nad brzegiem. Idź jaskinią i znajdziesz klucz.

Pierwszy klucz piątego poziomu: Idź ścieżką na prawo od wyjścia z teleportu, a znajdziesz go.

Drugi element Chronosceptera: Jeśli skręcisz ostro w lewo, zaraz za świątynią z trzema żołnierzami, którzy niczym meteoryty spadli z nieba (są tam dwie statuy podtrzymywane płomieniami), znajdziesz ścianę do wspinania. Idź wzdłuż przejścia i przejdź urwisko. Użyj mapy do określenia położenia dwóch platform i skacz w dół. Druga część Chronosceptera jest na drugiej platformie.

POZIOM TRZECI

Trzeci klucz czwartego poziomu: Teleportuj się w świątyni, na końcu drugiego rzędu domów. Skacz na krawędź po zachodniej stronie i idź wzdłuż - trafisz do klucza.

Drugi klucz piątego poziomu: Odnajdziesz go na końcu korytarza, znajdującego się na dnie dużych, schodzących schodów, które aktywujesz przez dźwignię na górnej platformie po lewej. Skieruj się do góry i dookoła w prawo (to jedyna droga).

Trzeci klucz poziomu piątego: Wykończ bossa na końcu poziomu, a będziesz nagrodzony upragnionym kluczem.

Trzeci fragment Chronosceptera: Wespnij się po winorośli na północno-zachodni róg w tej rozległej lokacji.. Trafisz na platformę ze świątynią tutejszego bossa. Poszperaj trochę, a znajdziesz to, czego szukasz.

POZIOM CZWARTY

Pierwszy klucz szóstego poziomu: Po przekroczeniu pierwszego mostu obierz kurs na południowy zachód. Po checkpoincie dojdziesz do ściany, gdzie czeka już osobnik pragnący poczęstować Cię ognistymi kulami. Zabij go i skacz do góry na platformę, gdzie otworzą się wrota. Kiedy będziesz już po drugiej stronie, idź w prawo, co doprowadzi cię do pierwszego klucza szóstego poziomu.

Drugi klucz szóstego poziomu: Po przejściu mostu na początku poziomu idź do południowo-wschodniego rogu otwartej przestrzeni, gdzie zobaczysz wąski gzyms. Pędź ścieżką, a dobiegniesz do klucza.

Pierwszy klucz ósmego poziomu: Znajduje się on zaraz na lewo od wejścia do poziomu, ale możesz go dostać tylko przez skok do wody i skierowanie się na zachód do podwodnej jaskini. Po serii rozgrzewających skoków (uważaj by nie spaść), idź ścieżką a znajdziesz kluczyk.

Czwarta część Chronosceptera: W miejscu, gdzie poszedłeś w prawo by dostać się do pierwszego klucza szóstego poziomu, wybierz lewą trasę, która zaprowadzi cię do dużej świątyni. Po lewej (gdzie czekał na ciebie jegomość z kulkami ognia) znajdziesz teleport. Znikaj stąd ścieżką, którą dojdziesz do Chronosceptera (kolejnego elementu).
Uwaga! Jeśli masz problemy z opuszczeniem lokacji, a dysponujesz jednym życiem extra, spróbuj uniknąć save pointa i skieruj się w wprost po element do Chronosceptera. Gdy go dostaniesz, umrzesz i wrócisz do życia w punkcie kontrolnym na zewnątrz lochów, z tym że, będziesz miał upragniony Chronoscepter w dłoni.

POZIOM PIĄTY

Piąty fragment Chronosceptera: Zejdź na dół do katakumb. Zobaczysz dwie bramy. Wybierz pierwszą z prawej strony i wejdź do pokoju na końcu korytarza. Brnij przez wodę i pędź do rowu przy północnej ścianie. Podążaj ścieżką aż dojdziesz do kolejnego korytarza. Po lewej stronie znowu rów, który zaprowadzi cię do kawałka Chronosceptera.

Trzeci klucz szóstego poziomu: Jeżeli wybrałeś tę trasę, weźmiesz fragment Chronosceptera. Jeżeli nie, idź wzdłuż rowu do korytarza. Pędź dołem korytarza, przełącz wyłącznik w katakumbach i idź przez pieczarę. Klucz znajdziesz na szczycie skały znajdującej się na środku sadzawki.

Drugi klucz ósmego poziomu: Podążaj w dół katakumb aż wejdziesz w pierwsze z dwojga drzwi (w najbliższym pokoju, do którego wszedłeś). Zabij gościa, który się pojawi i wejdź na pięterko. Podążaj ścieżką do mementu aż dojdziesz do pomieszczenia z drugim kluczem, gdzie spotkasz kolejnego bardzo niemiłego przeciwnika. Zabij go, a będziesz mógł dostać się do kluczyka.

Trzeci klucz ósmego poziomu: Penetruj katakumby i ponownie wybierz jedne z dwojga drzwi w pierwszym pokoju, do którego wszedłeś. Nurkuj w wodzie, załatw brzydali i dalej podążaj w dół. Gdy już zacznie ci brakować powietrza, znajdziesz podwodny tunel, którym dotrzesz do teleportu, który z kolei wyniesie cię do szefa układu. Załatw Mantisa a dostaniesz klucz.

POZIOM SZÓSTY

Trzeci klucz siódmego poziomu: Najpierw musisz znaleźć wielkie drzewo. Potem spróbuj dostać się na jego wierzchołek. Rozejrzyj się, musisz osiągnąć pierwszy punkt kontrolny. Ścieżka rozwidla się na trzy strony i musisz wybrać właściwą za pierwszym razem. Wybierz ścieżkę na wschód, a zostaniesz przeniesiony do trzeciego klucza siódmego poziomu.

Drugi klucz siódmego poziomu: Ponownie kieruj się na wielkie drzewo i najlepiej wdrap się na wierzchołek. Gdy już się rozejrzysz, podążaj do savepointa i teleportu. Teleportuj się. Idź przez wieś, a potem przez wrota. Podążaj dalej w dół ścieżki, aż do momentu, gdy wejdziesz do pieczary z savepointem. Kiedy się tam znajdziesz, zobaczysz małą kępkę trawy po lewej stronie (lub na południu). Wbrew pozorom, jest to ruchoma platforma. Użyj jej i podążaj dalej ścieżką. Teraz zeskocz z platformy i pędź do klucza.

Pierwszy klucz siódmego poziomu: Z punktu gdzie zeskoczyłeś z platformy podążaj przez kładkę i wejdź do teleportera. Zaprowadzi cię to do klucza, którego potrzebujesz.

Szósty element Chronosceptera. Idź na wschód ścieżką, z miejsca gdzie wziąłeś pierwszy klucz siódmego levelu. Dojdziesz do teleportu. Na lewo od wyjścia z teleportu zobaczysz mały grzbiet przy urwisku. Spuść się na dół i kiedy skoczysz ponad platformą dostaniesz swoją wypłatę.

POZIOM SIÓDMY

Siódmy element Chronoseptera: Wypracuj swój sposób przejścia levelu poprzez odnalezienie kilku przełączników (zwróć uwagę na jaskinie z lawą pełne kości dinozaurów). Jeżeli podążasz do północno-zachodniego narożnika lokacji, powinieneś zobaczyć tunel oznaczony na Twojej mapie brązowym kolorem (jeżeli jeszcze nie wiesz, znajduje się ona pod TABem). Przejdź na dół tej strefy, biegnij tunelem, a potem przez most. Musisz przebyć labirynt, a znajdziesz się na bagnach pokrytych bąblami lawy. Zanim opuścisz ten teren, musisz zrobić dwie rzeczy. Po pierwsze idź na wschód, gdzie natkniesz się na ruchome platformy. Poprowadzą Cię w górę, ale na razie nie idź tam. Tuż za rogiem i na lewo stąd jest mała strefa z wejściem do niewielkich sadzawek z lawą. Wskocz do lawy, a przy dnie znajdziesz ukryte przejście. Płyń przez przejście, gdzie trafisz na wyjście (wyniesie cię w przygnębiające miejsce). Ścieżka prowadzi wprost do siódmej części Chronosceptera. Teraz możesz użyć ruchomej platformy i wynieść się z tego niegościnnego otoczenia.

Czwarty klucz ósmego poziomu: Poprzez ruchome platformy pędź wykonując skoki. Musisz zabić wszystkich wzdłuż tej ścieżki. Jeżeli tego nie zrobisz, platforma, na której stoisz zniknie. Na końcu znajdziesz czwarty klucz ósmego poziomu. Wejdź w teleport z lewej strony.

Piąty klucz ósmego poziomu: Gdy wyskoczysz z teleportu, trzymaj się ruchomej ścieżki. Po następnym checkpoincie znajdziesz przełącznik na prawej ścianie (lub południowej). Włącz go i idź na zachód wzdłuż północnej ściany. Gdy się skończy, zobaczysz sporą platformę (ukaże się jako duży kwadrat na mapie). Podążaj przejściem, a ono zaprowadzi cię do piątego klucza.

POZIOM ÓSMY

Ósmy element Chronosceptera: To jest łatwe. Znajdziesz go na honorowym miejscu w lokacji z save pointem, w kórym zabiłeś t-rexa (to znaczy, jeżeli go wykończyłeś).

Josif

Dark Colony część pierwsza

PC Gametek

Red Landing: Scenariusz nr 1

Wstęp:
Kolonia przy Chryse Basin jest atakowana. Twój oddział został odepchnięty aż do jedynej aktywnej latarni położonej w pobliżu wejścia do zatoki. Twój oddział musi 1)odnaleźć i uaktywnić jescze dwie latarnie i 2)zlokalizować i obronić kolonię wydobywczą. Musisz tego dokonać, nie przekraczając limitu czasu i nie dopuszczając do zranienia dowódcy szwadronu (squadron commander).
Rozgrywka:
• Po pierwsze, przeprowadź oddział na północ, pierwszym zakrętem. W parę chwil droga zacznie wyraźnie skręcać w prawo. Spotkasz tam trzyosobową grupkę obcych. Uporaj się z nimi szybko. Łatwo odkryjesz, że najlepiej jest skoncentrować cały ogień na jednej wybranej jednostce i likwidować brzydali po kolei.

• Teraz idziemy na wschód do następnej latarni. Urządzenie włączy się po kliknięciu lewym przyciskiem myszki na latarni. Aktywacja sygnalizacji spowoduje, że większa ilość wojowników ruszy do ataku. Użyj ich wszystkich razem do eksterminacji obcych przebywających kawałek dalej na wschód. Pamiętaj, żeby włączać do imprezy dowódcę. Chłopak potrafi nieźle zebrać do kupy rozproszone w walce jednostki.

• Przeprowadź cały szwadron w kierunku lewego górnego rogu mapy. Zlikwiduj wszystkich wrogów po drodze i włącz drugą i ostatnią latarnię. Zaraz po tym ruszaj do prawego górnego rogu mapy, żeby pomóc kolonii wydobywczej, ktora dokładnie w tym momencie bardzo cierpi z powodu ataku ufoków. To już jest koniec scenariusza Red Landing.

Base Camp Alpha: Drugi Scenariusz

Twój oddział musi rozpocząć operacje wydobywcze na polach Sen Fields, położonych na rozległych pustyniach Marsa. Jak tylko tam dotrzesz, powinieneś bez zwłoki zabrać się za robotę górniczą. Najważniejsze zadania tej misji to:
1. Za wszelką cenę strzeż i broń swoich satelitów komunikacyjnych.
2. Zniszcz wszelkie obce formy życia w okolicy.
3. Broń bazy górniczej do czasu, gdy zostaniesz zluzowany przez innego dowódcę.
Rozgrywka:
• Natychmiast wybierz i poślij do akcji jednostkę eksploatacyjną (Exploiter). Posadź ją na szybie Petry-7 znajdującym się na południowym wschodzie, w pobliżu bazy. Ilekroć posyłasz Exploitera, pamiętaj o należytej ochronie przydzielonej jednostce: najlepiej dwaj lub trzej piechurzy.

• Teraz wypadałoby posłać trójkę pieszych na zachód od bazy, do wejścia na teren satelity komunikacyjnego. Nie daj obcym draniom spacerować po tym terenie. Dziesięciu pieszych żołnierzy starczy, by podołać temu zadaniu. Niech dowódca i kilku Trooperów, którzy mu towarzyszą patrolują obszar wokół satelity i na północ od bazy. Znajdziesz szyb Petry w prawym górnym rogu ekranu (ten się uaktywni za jakiś czas). Jeden Trooper powinien zostać przy szybie, żeby tam być w momencie uaktywnienia. Jak tylko nastąpi erupcja, załóż Exploitera.

• Pierwszą rzeczą, jaką będziesz chciał (lepiej, żebyś chciał) zrobić, jest dozbrojenie żołnierzy. Popraw im zbroję i broń, zanim jeszcze zdecydujesz się na zakup innych jednostek. Kiedy będziesz miał (miała?) 2000 punktów Petry, zbuduj Sci-Poda i później wyłóż następne 2000 na fabryczkę robotów. Dopiero wtedy zacznij kupować jednostki Reaper. Dziesięciu Reaperów rozstaw wokół bazy i każ im przygotować się na zmasowany atak Obcych Dryblasów (w skrócie Obcasów).

• Kiedy już dochrapiesz się swoich Reaperów, zafunduj sobie 12 dreptających wojowników (Foot Troopers) i rzuć się do ataku (całą zgrają razem z dowódcą) na południe od twojej bazy, blisko kolejnego szybu Petry-7. Wytnij w pień wszystkich Alienów, po czy pędź do bazy i przygotuj obronę. Dokupuj tylu Reaperów, ilu się tylko da, zanim mutańci rzucą się na twój obóz z całą swoją potęgą.

Allied Intervention: Scenariusz nr 3

Zamiast wstępu:
Grupa wydobywcza Aerogen odkryła bogate złoża Petry-7 w Nowym Władywostoku. Niestety obszar ten jest pełen Obcych. Dostaniemy równe prawa do eksploatacji, jeśli pomożemy obronić Aerogen Blue Camp i pozbędziemy się całego przebrzydłego, obcego tałatajstwa.
No to gramy:
• Natychmiast posadź kurkę na złotym jajku, czyli Exploitera na dziurce od złoża Petry, zbuduj fabrykę robotów i "apgreduj" ją jak najszybciej. Wypraw na zachód wszystkich dostępnych Reaperów z paroma pieszymi żołdakami. Nie będą sobie dorabiać do pensji na zachodzie, powinni raczej patrolować obszar wokół obozu Aerogen. Niczego więcej nie trzeba robić dla ochrony tego miejsca w ciągu trwania całej misji.

• Utwórz 4 jednostki Burzy Ogniowej (Firestorm units) i pogoń ich na północ, do terenów położonych nad obozem. Rozstaw ich w okolicach wszystkich widocznych szybów. Zbuduj sobie co najmniej dwie jednostki wydobywcze, żeby mieć co posłać w te same okolice. Dobrze jest rozstawić ich na nieczynnych kraterach, ponieważ wcześniej czy później dojdzie do ich uaktywnienia. Przypominam znowu o pilnowaniu każdej maszynki górniczej przez minimum dwóch lub nawet trzech trooperów.

• Podciągnij trochę parametry uzbrojenia i odporności na ciosy twoich jednostek Trooperów i Reaperów, później dorób sobie możliwie najwięcej nowych jednostek Reaperów. Bez chwili zwłoki (to słowo dobrze zapowiada to, czego będzie niebawem pełno na polach marsowych) pchnij ich pod szyby Petry-7. Jak już nazbiera się niezła zgraja żołnierstwa, poślij wszystkie jednostki do ataku na obóz ufoków na północnym zachodzie.

Island Assault: Scenariusz Czwarty

Rzut oka (na ufoka):
Otrzymaliśmy kosmogram od Korporacji Stratus, w którym stoi napisane jak wół, że ich dowódca zagubił się gdzieś w okolicach Allussion Islands (czy to jakaś Aluzja do Wysp?). Proszą biedaki, żeby go odszukać. Mamy tam w okolicach mały biznesik wydobywczy, więc zgadzamy się im asystować w tej niebezpiecznej wyprawie. Podstawowe założenia misji to:
1. zlokalizować zaginionego dowódcę
2. zniszczyć gniazdo wrogich jednostek
Ale jak to zrobić?
• Po pierwsze przestaw Exploitera na szyb Petry, żeby zaczął się ruch w interesie. Aby odnaleźć zagubionego dowódcę, poślij Reapera i jednostkę pieszą na północ przez most, następnie na zachód przez dwa dodatkowe tereny wyspiarskie. Tutaj zguba się znajdzie. Przy okazji rozejrzyj się za nowym źródełkiem Petry (jest w pobliżu). Zostaw na warcie Reapera z Trooperem, żeby w razie czego mogli pogonić kota obcym kręcącym się przy Petrze. Wtedy zbuduj sobie nowego Exploitera i prędziutko wypraw go do świeżo odkrytego szybu, bo lada moment zacznie tryskać Petra.

• Trzeba też będzie wysłać co najmniej dwie jednostki Firestorm do tego samego szybu (obrona będzie konieczna). Nie zwlekaj zatem z budową laboratorium naukowego i fabryki robotów.

• Jeśli chcesz wygrać tę misję, naucz się skakać z wyspy na wyspę. Kierunek - północ, w stronę obozu obcych. Szybko odkryjesz, że każda z wysp chroniona jest przez dwie wraże jednostki Xeno-wortów. Lepiej trzymać ich na dystans, latające jednostki Osprey należy wysyłać na rozpoznanie. Gdy zauważą ufoków, twoja artyleria powinna zacząć swoją pieśń śmierci. Warto wiedzieć, że ludzie (nawet krótkowidze) widzą lepiej w dzień niż obcy. Ustaw artylerię na godziny dzienne, a gwarantuję przewagę nad przebrzydłymi kosmitami.

• Barragersi czują się lepiej w asyście jakichś znaczniejszych sił, dlatego konieczna jest ochrona, gdy przeskakujesz kolejne wyspy. Rób co możesz, żeby nie pozwolić wrogowi na zbliżenie się do ciebie. Zamiast bić się na pięści, używaj artylerii i to z dużej odległości. Trzeba będzie powtórzyć parę razy zmasowany ogień artyleryjski, ale wróg nie jest ze stali tytanowej (przynajmniej nie całkowicie) i wcześniej czy później pęknie.

Darkest Hour (Czarna Godzina): Piąty Scenariusz

O czym to jest?
Nasi sprzymierzeńcy, Stratusi, w końcu przycisnęli obcych. Ich wywiad twierdzi, że wie, gdzie jest główna siedziba Obcasów. Startusy teraz przebąkują, że jak uderzymy wspólnie na wroga, to problem mniejszości (większości?) marsjańskiej zostanie raz a dobrze uregulowany. Mars stanie się znów tak bezpieczny, jak sypialnia dziecka. Nietrudno się domyślić: misja nakłada na ciebie obowiązek wygnieciania zarazy marsjańskiej i oczyszczenia planety dla ludzi.
Wchodzisz w to? To bierzmy się za mutantów!
• Znowu zaczynamy od ustawienia Exploitera na aktywnym kraterze. Teraz zbuduj laboratorium naukowe i fabryczkę robotów, i koniecznie podkręć je na maksa. Musisz wzmocnić ochronę mostu i obszaru na lewo od twojej bazy. Dwa Firestormy powinny wystarczyć. Kiedy wkroczą na arenę, zabierz się za apgrejdowanie broni i pancerzy twoich Reaperów i Trooperów. Też do oporu.

• Ten scenariusz jest prosty jak sznurek w kieszeni. Jest w nim tylko jeden drobny haczyk. Trzeba przegonić obcych ze stanowisk wydobywczych, zebrać do kupy 15 Reaperów i tyleż samo Trooperów, i z całą potęgą rzucić się na gniazdo ufoków. Nie wolno pod żadnym pozorem wysyłać mniejszych sił do ataku. Kruczek polega jednak na tym, by nie wykończyć zupełnie obcych, zanim nie będziesz gotowy na walkę ze... Stratusami. Tak, tak - trust no one (jak mawiali Indianie Navajo)!

• W chwili, gdy rozbijesz całkowicie siedlisko obcych, Stratusy (zdrajcy!) sprzymierzą się z mutantami i uderzą na twoją bazę. Do tego trzy szyby Petry-7 zaczynają buzować dokładnie w tym samym momencie. Zanim zdecydujesz się na rozbicie gniazda wroga, poślij jednego Exploitera w kierunku górnego lewego rogu mapy, drugiego poniżej obozu Stratusów (też po lewej stronie), a trzeciego na północ od twojej własnej bazy. Znowu uczulam na zapewnienie ochrony Exploiterom w postaci dwóch lub trzech Trooperów.

• Będziesz też chciał zatrzymać trochę sił w obozie (czekamy na "niespodziewany" atak sprzymierzeńców), żeby czuć się pewniej. Kiedy gniazdo ufoków pada pod ciosami twojej karzącej ręki, odeślij wszystkie siły do bazy. Zostaw tylko jednego pieszego Troopera, żeby dokończył dzieła zniszczenia. Z całą potęgą rusz teraz na obóz Stratusów. Może nawet nie wystarczyć jedno uderzenie. Ewentualna poprawka rozwiąże ostatecznie sprawę. Dobrze im tak, niewiernym łobuzom!

• Próbuj też utrzymywać zdrowe, podrasowane Reapery w pobliżu Stratusowych Firestorm Units, kilka baterii artyleryjskich doda ci otuchy i jednocześnie napędzi stracha rywalom.

Ancient Legacy: Scenariusz Szósty

W czym rzecz?
Dopadły cię niemiluchy z Marsa. Zadanie polega na wymknięciu się z ich przebrzydłych macek. Ucieczka!

Łatwo powiedzieć, ale jak to się robi?
• Przede wszystkim oczyść Bio ścianę na południe od twojej celi i załatw na cacy aliena patrolującego ten rejon. Po tym godnym pochwały uczynku idź na wschód. Znajdziesz tam kolejną celę, w której zamknięto Powów. Uwolnij ich. Upewnij się, że gra ustawiona jest tylko w trybie ruchu (Move Only). To bardzo ważne, by nie wdawać się w awantury z obcymi, jeśli nie wymaga tego sytuacja. Mijaj alienów jak gdyby nigdy nic. Jeśli będą pytać, to ty tu tylko sprzątasz. Bójka będzie potrzebna przy okazji uwalniania Powów, ale wtedy używaj uwolnionych biedaczków jako żywe tarcze. Niech obcy skupią się raczej na nich niż na twoim dowódcy.

• Z pierwszą uwolnioną grupą Powów udaj się na południe i natychmiast wykonaj ostry skręt na wschód i znowu na południe wzdłuż długiego duktu. Postępując dalej, dotrzesz na zachód, gdzie za czterema wejściami ukryte są oseski Powów. To przejście skończy się ślepą uliczką na zachodzie. W tym miejscu można już udać się tylko na północ lub południe. Ty lepiej idź na południe wzdłuż duktu, który znowu skręci na wschód. Później zawróć na północ.

• Oczyść Bio-ścianę, którą na pewno zobaczysz po prawej stronie przejścia i wyzwól Powów uwięzionych wewnątrz. Wracaj pasażem na północ i zaraz potem na wschód. Skręć w drugi po prawej stronie dukt i udaj się na południe. Idź ciągle do przodu, aż droga zacznie skręcać na zachód. Zobaczysz wyjście oświetlone purpurowymi lampami. Wejdź do środka i poszukaj drzwi na północy. Później zawróć i wejdź na ikonę na podłodze. Łatwe?

Retribution: Odsłona Siódma

Co tym razem?
Trzeba tylko zaprowadzić twoje oddziały do gór Bentok, gdzie odebraliśmy wiadomość wysłaną przez bazę Aerogen. Zadanie polega na pomocy Aerogenom w destrukcji wylęgarni ufoków. Z przyjemnością!
Zrób tak:
• Natychmiast zacznij wydobywać Petrę-7 za pomocą niezawodnego Exploitera. Musisz zbudować dwa dodatkowe Exploitery i to bardzo szybko. Poślij teraz jednego w asyście Trooperów (jak zwykle dwóch lub trzech) na północ, wzdłuż najdalej na zachód wysuniętego krańca mapy. Tam znajduje się nieaktywny na razie szyb Petry, ale lepiej być w pobliżu, gdy kurek zacznie ciurkać. Drugie urządzenie należy wyekspediować na południowy wschód, przez wyspy, do malutkiego skrawka ziemi z kolejnym nieczynnym szybem Petry. Nie trzeba będzie długo czekać na erupcję kraterów. Nie zapomnij tylko o asyście dla Exploiterów!

• Znowu trzeba zbudować laboratorium naukowe (Sci-Lab) i fabryki robotów, i to wkrótce po tym, jak posadziłeś Exploiterów na złożach i rozpocząłeś fortyfikacje twojego obozu i obozu Aerogenów. Dla każdej z baz przygotuj cztery Firestormy. Jak tylko uporasz się z tym zadaniem, zacznij produkcję Reaperów i piechoty. Będziesz potrzebował co najmniej 15 Reaperów i 10 Trooperów. Zanim jednak poślesz ich na bój, podkręć ich parametry uzbrojenia i odporności na uszkodzenia na full.

• Są dwa różne gniazda obcych do zniszczenia, podwójna radość destrukcji. Baza w prawym dolnym rogu jest silniejsza i dlatego należy dobrać się najpierw do niej. Wystarczy właściwie dobrze wykonać to zadanie, a reszta misji rozegra się prawie automatycznie. Przed rozpoczęciem ataku zmajstruj sobie placówkę poszukiwawczą i użyj Exploitera do poszukiwania Artefaktu. Są dwie kopalnie Artefaktów na mapie. Jedna znajduje się na zachód od bazy i do tej trzeba się przystawić w pierwszej kolejności. Drugą odnajdziesz w prawym górnym rogu mapy.

• Użyj Artefaktów do usunięcia wrogich Xenowortów, które strzegą gniazd obcych. Później można posłać całą potęgę do zmasowanego uderzenia.

Shattered Front: Scenariusz Ósmy

Rys ogólny:
Moczary Brownbill - oto miejsce, gdzie wołają o twoją natychmiastową pomoc. Baza Aerogenów i twoja własna ucierpiały od brutalnych ataków Obcasów. Bazy Aerogenów leżą w gruzach. Trzeba dać wsparcie oddziałom Aerogenów, którzy jeszcze jakoś przetrwali, a później doprowadzić twoje obozy do porządku. Najważniejsza jednak sprawa to niszczenie gniazd oporu wroga.
Rys szczegółowy:
• W tym scenariuszu trzeba będzie się przede wszystkim bronić. Najpierw użyj jednostek latających do przejrzenia okolicy, po której błąkają się rozproszeni Aerogenowie. Odeślij te jednostki prosto do twojego obozu. Prędko zbuduj Sci-Laba i fabryczkę robocików. Apgrejduj je i zacznij produkować Firestormy. Zbuduj z 10 Firestormów i umieść je na zachód od twojego obozu (w szyku obronnym). Zbuduj minimum cztery Barragery (jednostki Artyleryjskie) i umieść je tuż za Firestormami. Na koniec rusz jednostki uzdrawiające (Healers)i ustaw w pobliżu, ale odsuń je poza zasięg ataku wroga. Te jednostki pomogą ci zachować formę i dobre samopoczucie przez cały czas trwania tego scenariusza.

• Podciągnij parametry broni i zbroi Trooperów i Reaperów, i zacznij budowę nowych jednostek tych dwóch rodzajów. ZA NIC NIE OPUSZCZAJ swojej bazy, wyślij lepiej latającego Ospreya, żeby wyczaił, co w trawie piszczy. Niech przypatrzy się całemu terenowi widocznemu na mapie. Jak już stworzysz Wygódkę Badawczą (Research Facility), odnajdziesz dwie kopalnie Artefaktów (wcześniej jednak musisz umocnić siły obronne obozu). Jedna kopalnia będzie w lewym górnym rogu mapy, druga - w lewym dolnym, pod kłębowiskiem obcych.

• Pozostań w szyku obronnym do momentu, aż wróg przestanie nasyłać na ciebie bandy kosmicznych zbirów. Kiedy ogień ustanie, wypraw Exploitera do lewego górnego kącika mapy. Niech sobie "chłopak" poszuka artefaktu. Artefakty są potrzebne do likwidacji gniazd obcych (alien hive) w lewym dolnym rogu mapy. Spróbuj się skoncentrować na wyskubaniu wrogich Xeno-Wortów, jeśli potrafisz. Potem zaatakuj niemilców wszystkimi jednostkami. Żeby obronić swoją bazę przed wrogimi zakusami, nie będziesz potrzebował więcej niż jednego czy dwóch pieszych Trooperów.

Extermination: Scenariusz Dziewiąty

Krótko:
Odkryliśmy właśnie coś, co przypomina wylęgarnię obcych w lesie Sundarr. Mamy prawo przypuszczać, że ufolce zbudowały potężną bazę do obrony zarodków przed atakami Ziemian. Nie ma co, trzeba będzie zniszczyć całą sieć wykluwających się kokonów i do tego zlikwidować gniazdo wroga. W nagrodę będzie można jeszcze odegrać się na Stratusach za ich nikczemną zdradę. Priorytety misji:
1. zniszczyć 12 wylęgarni
2. zrównać z ziemią (z marsem?) bazę obcych i siedlisko Stratusów
Dłużej i bardziej konkretnie:
• Bierz się od razu za zbudowanie i posadzenie na dziurce od Petry dobrego Exploitera, tuż tuż na zachód od bazy. Zaraz po tym skonstruuj Scipoda i faktorię robotów (podkręć im parametry na maksika). Przemieść dowódcę i piechurów na wschód, żeby powstrzymać wszystkich zabłąkanych alienów przez pierwszych kilka minut rozgrywki.

• Zbuduj następnego Exploitera i poślij go na południe w eskorcie dwóch lub trzech i tak dalej... Znajdziesz tam jakieś ruiny, w których da się później wykopać Artefakt. Do tego znaleźć tam można następny gotowy do erupcji krater Petry-7. Po tych wstępnych ustawieniach jednostek należałoby się zabrać do umocnienia i obrony dwóch kluczowych pozycji na mapie.

• Po pierwsze umocnij ścieżkę na wschód od twojej bazy. Zbuduj i rozstaw pięć Firestormów po prawej stronie ścieżki, tuż na wschód od bazy. Broń tego skrawka ziemi wszystkimi siłami i za wszelką cenę! Ustaw co najmniej cztery sztuki zabawek artyleryjskich za plecami (?) Firestormów. Jak będziesz mieć troszkę wolnego czasu, warto skombinować paru Healerów i rozstawić w okolicy, żeby w razie czego mogli podreperować zdrówko naszych wiernych obrońców.

• Następne miejsce do umocnienia znajduje się na północ od bazy. Najlepiej będzie rozstawić Firestormy na północnym wschodzie po prawej stronie drogi, na obszarze lądowym tuż powyżej bazy. Miniesz złoża Petry, które aż piszczą, żeby za momencik trysnąć na powierzchnię. Ustaw wszystko, jak w poprzednim miejscu, i nie ustępuj na krok. Teraz czas na zbudowanie następnego Exploitera. Pamiętaj też o Healerach, przydadzą się bardzo!

• Pewnie zechcesz teraz rzucić się do pierwszego ataku na Stratusów. No dobra, zrób to szybko, bo trzeba się zaraz zabrać za wydobycie Artefaktu na południe od bazy. Rozejrzyj się za purpurową ikonką i wypraw w drogę Exploitera, żeby go wygrzebał dla ciebie. Niestety, zanim będziesz mógł zlokalizować Artefakt, trzeba mieć urządzenia do poszukiwań (research facilities). Kiedy już będziesz miał swoje Artefakty, użyj ich do likwidacji Xeno-wortów z bazy Stratusów. Znajdziesz ją w pewnej odległości na wschód od twoich pieszych.

• Zbierz do kupy wszystkich Trooperów i Reaperów i niech pobiegną przejąć bazę Stratusów. Po zdobyciu bazy zabierz się za szukanie Artefaktów w pobliżu i później zastosuj je do pozbycia się Xeno-wortów w prawym górnym rogu mapy. Tym razem Xeno-worty należą do kosmitów (oni o nas podobno też tak mówią). Uzdrów swoje jednostki zupełnie i rozkaż im udać się na północ. Niech zlikwidują wylęgarnię obcych i ich gniazdo.

Silent Strike (Cichy Łomot): Dziesiąte Starcie

Co tam panie w polityce?
Nasz sprawnie i fachowo działający wywiad odkrył coś, co wedle wszelkiego prawdopodobieństwa jest kolejnym wejściem do podziemi. Mówi się, że miejsce to jest szczególnie pilnie strzeżone przez zespół fortec należących do marsjańskich przybłędów z kosmosu. Chcesz czy nie, musisz zgnieść melinę ufoków i dobrze zbadać teren, na którym może znajdować się tajemnicze wejście do podziemi.
Od czego zacząć młóckę?
• Koniecznie zacznij od błyskawicznego zorganizowania obrony w tym scenariuszu. Na początek podkasaj kiecę Exploitera i ruszaj do aktywnego szybu Petry-7. Nie zwlekaj z wydobyciem surowca.

• Latający Osprey musi namierzyć czynną kopalnię Petry należącą do obcych. Trzeba jednak obserwować brzydali z bezpiecznej odległości. Jak tylko Osprey zauważy obcego exploitera (to z pogardy dla wroga ta mała litera), dowództwo puszcza do akcji Sarga. Niesłychanie ważne jest, by Sarge nie wysunął się za daleko i nie został spostrzeżony. Lepiej trzymać wszystkich Sargów nie zauważonych, w ukryciu. Sarge to złodziej, ale złodziej pracujący dla nas. Dlatego trzeba mu ułatwić kradzież Petry od alienów. Odda ją nam.

• Inne latające Ospreye mogą teraz zabrać się za podobną robotę i zacząć namierzać pozostałe dwie kopalnie ufoków. No może raczej szyby wiertnicze. Jeden z nich znajduje się w środkowej części, a właściwie to w górnych strefach stanów średnich mapy. Drugi, nie nasz, exploiter działa po prawej stronie w pół drogi poniżej. Wystarczy znowu ustawić w odpowiednim miejscu Sarge i strumyk Petry popłynie wartkim nurtem w naszym kierunku (w postaci punktów).

• Dobra nasza! Mamy zapewniony stały dopływ cennego surowca. Zabierzmy się więc za umocnienie obrony. Nie ropoczynaj eksploracji mapy, zanim szyki obronne nie będą na właściwym miejscu. Zaniedbania na tym polu mogłyby doprowadzić do przedwczesnego ataku na nasz słaby obóz. Możesz (albo raczej musisz) zbudować Research Facility, żeby wyprodukować Healerów, którzy z kolei powinni być rozstawieni wokół twoich linii obronnych. Najlepsza inwestycja obronna to zakup Firestormów, zwłaszcza gdy za ich plecami stoją jednostki artyleryjskie (Barragers).
• Niezłym sposobem walki jest używanie Reape-

rów po pięć sztuk w każdym oddziale, żeby ścigać Atrilów. W przeciwnym wypadku Atrile (Atrils) wykończą na odległość twoich Firestormów.

• Kiedy już baza jest ubezpieczona, rozstaw na stanowiskach znajdujących się na północy, południu i wschodzie trzy Exploitery, które w końcu zostaną zrzucone do twojego obozu. Nudzę jak stara panna ucząca robótek ręcznych, ale znowu powtórzę, że trzeba do obstawy Exploitera wysłać Trooperów (zgadnijcie ilu). Możesz w końcu rozpocząć masową produkcję Reaperów i Tra..., to znaczy Trooperów. Upewnij się, że oba typy mają dobrze wyregulowane bronie i pancerze. Kiedy uznasz, że masz już dużo sił, ruszaj na południe na podbój bazy wroga.

The Prize: Jedenasta Odsłona

Ale o co biega?

Musisz odnaleźć miejsce, w którym są więzieni nasi Powowie i do tego jeszcze spróbować ich odzyskać. Jakikolwiek żołnierz, choćby należał do nas, który jest pod kontrolą obcych, musi być bezwarunkowo zlikwidowany. Zabawa polega tym razem na uwalnianiu Powów i odnalezieniu komnaty Artefaktów (należącej do obcych).

Moje dobre rady:

• Pamiętaj, żeby nie zadzierać z obcymi bez absolutnej konieczności. Kiedy już nazbierasz trochę własnych Powów, użyj ich jako żywych tarcz do odciągania ognia od twojego dowódcy.

• Na początku goń na północ, skręć na zachód i wykończ trzech obcych spacerujących przy końcu tunelu. Skręć na północ w przejściu i dalej wejdź w drugi napotkany pasaż, który skręca w lewo. Wejdź tam i pnij się, aż droga skręci znowu na północ. Teraz cały czas na północ, droga w końcu zmieni kierunek na zachód. No to na zachód, do rozgałęzienia z czterema wejściami, z ikoną w kształcie gwiazdy na podłodze. Jeśli pójdziesz dalej na zachód, trafisz do sali z Artefaktem. Wejdź do tego pomieszczenia i zlikwiduj obcych rywali.

• Skoro znaleźliście się w tej komnacie, wskazówki co do tego, jak ratować Powów same się pokażą. Łatwo na nie trafisz w środkowej części mapy. Znowu ostrzegam, żeby nie drażnić obcych i nie wdawać się z nimi w żadne bitwy. Zamiast tego przechadzaj się wokół pomieszczenia. Przechodząc obok Powów, spowodujesz ich uruchomienie. Jak już zaczną działać, dobierz ich do twojej grupy i ustaw na opcję Move Only.

• Doprowadź do wybrania wszystkich Powów. Trzeba się uwijać jak w ukropie, żeby dokończyć to zadanie, zanim dowódca rozpłynie się w powietrzu (jeśli takowe jest na Marsie).

Blood Canyon: to już Dwunastka

Czego się można spodziewać?

Chłopaki z wywiadu (znaczy szpiedzy) donoszą, że ufole wycofali się do Krwawego Kanionu (Blood Canyon) i do tego jeszcze członkowie Wysokiej Rady mutantów przybędą w małych grupkach, żeby bezpośrednio nadzorować poczynania wojenne na Marsie. Zadanie będzie z konieczności polegać na podprowadzeniu twoich sił w pobliże kanionu i powstrzymaniu członków rady. Nie mogą dotrzeć do swojego gniazda. Najważniejsze tym razem to:

1. powstrzymanie wszystkich członków rady przed dotarciem do kompleksu budowli obcych
2. zniszczenie siedziby ufków

Nie wiesz, jak to zrobić? Proste:

• Natychmiast wyślij dowódcę, Reapera i pieszego Troopera do przechwycenia purpurowych (ze wstydu pewnikiem) członków rady. Wyślij ich na wschód do środkowej sekcji, to znaczy jakieś dwa poziomy od dołu mapy. Upewnij się dwa razy, zanim stwierdzisz, że już ich zabiłeś, a potem jeszcze dobij. Po skończonej pomyślnie robocie zostaw chłopaków na miejscu, bo przydadzą się do tępienia następnych pechowych członków rady, którym zdarzy się tędy przechodzić. Pamiętaj o przeglądaniu sytuacji twojego dowódcy w tym rejonie i o podsyłaniu posiłków od czasu do czasu. Następna grupa radnych przybędzie z terenów, które leżą na północ od twojej bazy, w lewym górnym rogu mapy albo troszkę poniżej tych terenów. Natychmiast poślij piechurów, żeby się nimi należycie zajęli.

• Jeśliby jacyś członkowie rady przemknęli obok ciebie nie zauważeni, bez chwili zwłoki rozstaw Trooperów wokół bazy, bo lada moment uderzą grupy obcych. Taka jest cena nieudolności!

• Są dwa obszary, które będziesz musiał kontrolować i utrzymać w posiadaniu w tym scenariuszu. Jeden obszar leży na wschód od twojej bazy, drugi na północy.

• Gdy tylko przechwycisz pierwszą grupę przedstawicieli obcej rady, wzmocnij obszar rozciągający się na wschód od bazy, tuż obok nieczynnego szybu Petry-7. Jeśli nie będziesz w stanie zrobić tego dość szybko, licz się z koniecznością zaczynania wszystkiego od nowa. Kontrolowanie tego terenu jest absolutną koniecznością w tym scenariuszu. Wyślij najmniej sześciu Reaperów na prawo od szybu Petry. Cztery jednostki Firestormów wzmocnij czterema jednostkami artylerii (Barragers). Na koniec dołóż jeszcze więcej Firestormów i dodaj kilku Healerów, żeby wzmocnić linię obrony. Ale zanim to się stanie, ubezpiecz obszar na północ od twojej bazy.

• Na północy powinny wystarczyć cztery jednostki Firestormów. Zauważysz też miejsce na zachodzie, w którym widać zawór Petry. Ta okolica powinna stać się najmocniejszym punktem obrony na północy. Ustaw Firestormów ukośnie z lewej na prawą w dół i znowu doślij paru Healerów i Firestormów, kiedy tylko będzie to możliwe.

• Zbuduj sobie Research Facility, żeby można było tworzyć Healerów i grzebać za Artefaktami. Te ostanie świetnie się sprawdzają przy chwytaniu biegających członków Wysokiej Rady.

• Kiedy poczujesz, że baza jest należycie opatrzona i ufortyfikowana, ruszaj na Północny Wschód. Czeka tam na ciebie cała masa Artefaktów i kraterów Petry-7. Jest tam droga biegnąca na północny wschód, którą trzeba zabezpieczyć przed paskudami kosmicznymi. Spodziewaj się bardzo krwawej rozprawy z obcymi w tym miejscu. Żeby wygrać, trzeba zaatakować i utrzymać wydobycie surowca w tym rejonie. Użyj Sargesów i ich ulubionej rozrywki (ataku napalmem) do oczyszczenia przedpola, po czym przyłóż jeszcze brzydalom całą bandą Reaperów i pieszych (a jakże) Trooperów.

• Raz zdobyty teren zapewnia zwycięstwo w całym scenariuszu. Zaatakuj najpierw bazę obcych w prawym dolnym rogu mapy, po czym przenieś się do góry po tej samej stronie. Powodzenia! Save'y uratują cię przed częstym wznawianiem rozgrywki. Ale i tak nie uda się za pierwszym razem...

Last Front albo Szczęśliwa Trzynastka

Nie ma tego wiele:

Zepchnąłeś obcych do ich umocnień na półkuli południowej. Misja polega na zniszczeniu trzech siedzib wroga. Bez litości.

Garść wskazówek:

• Na zachodzie czeka bulgocący świeżutką Petrą kranik. Posadź na nim spragnionego Exploitera. Teraz czym prędzej ustaw linie obronne na wschód od twojej bazy. Wypchnij na wschód kilka jednostek Firestorm przez pierwszy napotkany most lądowy między wyspami. Dotrzesz później na wschodzie do drugiego połączenia lądowego. Ustaw Firestormów po prawej jego stronie. To będzie twoje pierwsze obozowisko. Należałoby teraz ściągnąć następnych Firestormów, żeby razem było ich co najmniej pięć sztuk. Przypominam, że dobry strateg ubezpiecza Firestormów jednostkami artyleryjskimi Barragers i na tyłach ustawia w gotowości Healerów. To stara prawda. Znał ją nawet sam Lord Yabol w mrocznych latach dziewięćdziesiątych...

• W następnej kolejności umocnij obszary na południu, blisko twojej bazy. Ustaw Firestormów na południe od tamtego mostu lądowego. Tu też urządź sobie stanowisko. Pewnie chciałbyś teraz postąpić podobnie jak poprzednim razem, czyli: Firestormy mają z tyłu Barragersów, a na ich tyłach z kolei kręcą się Healerzy. Chociaż tym razem umocnienia nie muszą być tak potężne. Skoro masz już w ręku te tereny, możesz przystąpić do wydobywania Petry z pięciu aktywnych szybów. To będzie nawet więcej niż potrzebujesz do likwidowania obcych. Niechaj twoi Ospreyowie trochę polatają i na szyby Petry patrzą, czy nie wybuchają. Niezły rym! Muszą oblecieć praktycznie całą mapę. Jak już coś wypatrzą, poślij tam natychmiast Exploitera do wydobywania Petry-7 i nie zapomnij o pieszej kompanii Trooperów. Bez nich może być krucho!

• Poczekaj cierpliwie, aż skończą się ataki ufolców na twoje ustawione wcześniej przyczółki. Zaraz po nich możesz rozpocząć bezpośrednie uderzenie gniazdo obcych na południu. Napastnicy muszą być liczni: co najmniej 20-tu Reaperów, 20-tu Trooperów, ze czterech Barragers i na dokładkę 5-ciu Sargów. To będzie piękny, kombinowany atak. Radzę jednak zasejwować grę, na wypadek gdyby ataczek się zdziebko nie udał. Po zdobyciu celu podlecz jednostki. Przejęcie bazy nie jest celem samym w sobie. Zaraz po nim należy bez zwłoki zabrać się za wykopywanie Artefaktów na południe od siedliska obcych. Bez nich nie da się zlikwidować Xeno-wortów rozstawionych wokół obozowiska ufoków na wschodzie. Z kolei bez uprzedniej likwidacji Xeno-wortów nie ma co wysyłać następnej ekspedycji. Podobne przygotowania i ataki muszą być przeprowadzone na północnym wschodzie. Mamy z głowy trzy siedliska mutantów.

Ultimate Discovery: Czternasty Ludzki Scenariusz

No co tam?

Wywiad mówi (skoro mówi, to pewno wie), że pod ziemią spoczywa sobie spokojnie taka niesamowita broń, że użycie jej przeciwko obcym uwolniłoby planetę od tych brzydali raz na zawsze. Brzmi nader zachęcająco. Musisz tylko odnaleźć komnatę, w której znajduje się ten Artefakt.

Się robi:

• To jest najłatwiejszy level w całej grze. Najpierw zbierz wszystkich pieszych Trooperów i nastaw ich tylko na poruszanie (Move Only). Idź z nimi na południowy wschód i później wąskim przesmykiem na wschód. Tam czeka na ciebie pięknie wyprofilowana brama prowadząca do komnaty Artefaktu. Wystarczy wejść i... koniec poziomu!

Finest Hour (Najpiękniejsza Chwila): Piętnasty i Ostatni Scenariusz

Ależ się będzie działo!

Ten scenariusz kończy całą grę Ludźmi. Trzeba tylko zrobić porządek z pozostałymi siedliskami obcych.

Huzia na intruzia!

• To jest bardzo rajcujący scenariusz. Najpierw zacznij wydobywać Petrę (a już myślałem, że naprawdę...) z czynnego krateru w pobliżu bazy. Zaopatrz obóz we wszelkie Sci-Laby, Robot factories i Research Facilities (laboratoria, fabryki robotów i urządzenia wydobywcze). Wyprodukuj Healera i umieść go w pobliżu latającego Artefaktu. Musisz go uzdrowić. Nie możesz użyć Artefaktu, zanim go kompletnie nie wyleczysz (czyli ze względów zdrowotnych). W oczekiwaniu na uzdrowienie pomoże ci zakup jednostek Firestorms. Należy szczelnie otoczyć nimi cały obóz. Coś jakby ekran ochronny.

• Wreszcie zbuduj co najmniej siedmiu Healerów i zgrupuj ich za pomocą Artefaktu. Wyślij następnie ten Artefakt i jego asystę w postaci Healerów na południe. Niech rozwali wszystko, co napotka po drodze. Najpierw przejmij bazę obcych na południu, później dwie pozostałe na północy (jedna na wschodzie, druga na zachodzie).

• Obserwuj uważnie, czy Artefakt nie rumieni się zanadto. Jak tylko zobaczysz podejrzany czerwony kolor, wycofaj go z walki. Kliknij na Move Only, żeby wycofać twoje cudeńko. Za nic w świecie nie dopuść do zniszczenia albo uszkodzenia Artefaktu, bo inaczej obcy złoją ci skórę. Pora też wysłać już Exploitera na południowy wschód, żeby zaczął wydobywać Petrę z czynnego szybu. Jeśli zajdzie taka potrzeba, dosyłaj Artefaktowi Healerów. Wiktoria jest w zasięgu ręki!

Zbigniew Bański
na podstawie materiałów nadesłanych przez firmę Take 2

Seven Kingdoms

PC

Interactive Magic

Seven Kingdoms jest grą bardzo rozbudowaną. Początkujący gracze skazani są zatem na długotrwałą i gorzką naukę na własnych błędach, gdzie „błąd" równa się „klęska" i ponowne rozpoczęcie gry. Aby zaoszczędzić Wam paru(nastu) godzin zmarnowanego czasu i wielu, wylanych na ruinach naszego n-tego z kolei królestwa, łez, sporządziłem ten mały poradnik, który (być może) pozwoli Wam ominąć kilka raf, na których sam się wyłożyłem...

Poradnik ekonoma

• Najprostszą i najbardziej oczywistą metodą dorobienia się dużej ilości pieniędzy jest zgromadzenie sporej ilości poddanych i obciążenie ich wysokimi podatkami; naturalnie należy pamiętać, by stale kontrolować reakcje poddanych i ewentualnie „odkręcać śrubę", gdy tylko spostrzeżemy, że nasza pazerność na ich pieniądze zaczyna ich nadmiernie irytować. Gdy to przeoczymy, bunt mamy jak w banku (nomen-omen), a do stłumienia buntu trzeba użyć wojska - w efekcie tracimy czas, paru(nastu?) żołnierzy i sporo poddanych, którzy przy mniejszym obciążeniu podatkowym grzecznie oddawaliby swoje pieniążki do naszej kasy. Lepiej więc jest „cisnąć" ich mniejszymi podatkami; nadmiar kasy wydadzą nam wtedy prawie sami. Naturalnie muszą mieć gdzie je wydawać, więc nie zapominajcie o stworzeniu odpowiedniej ilości targowisk. Aby jednak było czym handlować, należy wcześniej postawić kopalnie, fabryki i odpowiednio „ustawić" wzajemne współzależności (patrz niżej).

• Tworzenie dużej ilości kopalni wcale nie jest opłacalne, ponieważ wymaga to zaangażowania sporej liczby górników, strażników do osłony wyrobiska, wydajemy forsę na budowę i utrzymanie w gruncie rzeczy niepotrzebnych nam do szczęścia budowli. Dużo lepiej mieć mniej kopalni, ale za to z zapewnionym zbytem na to, co w nich wydobywamy (kopalnia musi mieć łączność z fabryką, która przetwarza dane surowce na produkty; fabryka zaś powinna łączyć się z placami targowymi). Mówiąc krótko: jakość, a nie ilość! Podkreślam jeszcze raz, że stawiając budowle, musicie robić to z głową. Brak połączeń pomiędzy strukturami to tak, jakbyśmy tych struktur nie mieli wcale (zresztą nawet gorzej - nie istniejące fabryki nic nie kosztują, a istniejące, mimo że bezużyteczne - owszem).

• Nie jest dobrze (dla naszej kieszeni), gdy na targowiskach istnieje spora nadwyżka podaży nad popytem. Nadwyżki dóbr warto więc eksportować (karawanami) na inne targowiska (nasze lub zaprzyjaźnionych królestw). W ogóle zawarcie umowy o wymianie handlowej to podstawa sukcesu, więc nawet jeśli inni gracze się do tego nie kwapią, sam podejmij inicjatywę. To się opłaci i to z wielu przyczyn! Patrz: Dyplomacja.

• Pamiętaj, że maksymalna populacja w mieście ma wynosić 60 mieszkańców. Jeśli osiągniesz ten limit, to radzę szybko rekrutować poddanych i zakładać nową osadę, najlepiej w pobliżu starej. Przerzuć tam połowę mieszkańców, poczekaj aż obydwie rozwiną się do dopuszczalnego stanu - i tak w kółko. Blisko położone miasta łatwiej obronić - nie będzie potrzeby rozpraszania sił po całej mapie.

• Dbaj o technologiczny rozwój swojej armii! Stawiaj wieże, w których naukowcy będą męczyć się nad ulepszaniem narzędzi walki. Staraj się jak najszybciej wynaleźć działa. Wiadomo - artyleria to królowa pola walki! No i w ogóle - na nowoczesnej wojnie wygrywa nowoczesna broń, a nie tony mięsa armatniego...

Niezależne miasta

• Radzę od razu, już na początku gry wybudować forty przy najbliższych neutralnych miastach. Jeśli obok miasta, które chcesz przejąć, postawisz fort i umieścisz tam króla, o wiele szybciej staje się ono pokorne. Parę darowizn na rzecz niechętnych „kandydatów na poddanych" również potrafi czynić cuda (spoko, odbijemy to sobie, bez obaw, jeszcze zapłacą i zapłaczą!). Dobrze też jest postawić w takim miejscu plac targowy.

• Miasta możesz też przejąć siłą, ale to zwykle kosztuje Cię utratę znacznej liczby żołnierzy i przyszłych poddanych. Lepiej więc negocjować. Jeśli jednak zdecydujesz się na atak, to sprawdź przedtem siłę oporu (resistance) obywateli tego miasta. Dobrze, aby była poniżej 50.

• Najszybciej „wchłania" się (pokojowo) te miasta, w których żyją ludzie o tej samej narodowości co my. Miasta wielonarodowe to prawdziwy kocioł czarownic i mnóstwo problemów. W miarę możliwości starajcie się więc koncentrować na grodach, w których mieszka jedna (nasza) nacja lub przynajmniej gdy stanowi ona przytłaczającą większość.

Co nieco o generałach

• Dobry generał to więcej niż Twoja prawa ręka, więc dbaj o niego jak o źrenicę oka. Generał mający 100% „leadershipu" sprawia, że Twoi żołnierze walczą jak natchnieni (praktycznie o 100% lepiej niż ci sami żołnierze bez dowódcy). Nie żałuj więc środków i zachodu, by stworzyć takich właśnie przywódców - nagradzaj ich, zabiegaj o poziom ich lojalności, oszczędzaj ich w walce, etc.

• Gdy istnieje możliwość wynajęcia porządnego generała, nie wahaj się ani chwili. Nawet jeśli na początku będzie on bezrobotny, to po jakimś czasie zobaczysz, że inwestycja ta opłaciła się dziesięciokrotnie. No i warto mieć paru takich osobników w zapasie, bo „przypadki chodzą po ludziach" - a to zabójstwo, a to dezercja, a to śmierć w bitwie...

• Na wszelki wypadek wybieraj swoich generałów spośród wielu rozmaitych nacji (tzn. jeśli jesteś Grekiem, to niech wśród generałów będą nie tylko sami Grecy). Zobaczysz, że to czasem przynosi całkiem wymierne korzyści.

• Gdy chcesz mianować generała, wybierz spośród kandydatów najwybitniejszego i najbardziej lojalnego.

Jak to na wojence ładnie

• W czasie walki staraj się przede wszystkim, i na samym początku, atakować wrogiego generała. Jego śmierć na pewno wpłynie negatywnie na „bitność" jego podwładnych. Naturalnie chroń jednocześnie swego dowódcę przed atakami wroga; generał w pierwszej linii walki to nie jest dobry pomysł! Kluczem do zwycięstwa (przynajmniej na początku) jest często właściwe wykorzystanie posiadanych łuczników i kuszników. Ich odpowiednia ilość zapewnia porządne wsparcie ogniowe; pamiętaj zatem, by w armii, którą wysyłasz do walki, zawsze znalazło się ich paru. Machiny bojowe, osłonięte przed niespodziewanym atakiem piechurami, również pięknie demolują przeciwnika. Sugeruję stosowanie dział i Spitfire'ów, naturalnie na maksymalnie wysokim poziomie technologicznym.

• Rannych żołnierzy odsyłaj do fortów na wypoczynek. Obecność w takim forcie generała lub króla sprawi, że będą szybciej powracać do zdrowia (w ogóle obecność w forcie jakiejś „szychy" jest mile widziana z wielu różnych przyczyn). Dbaj o lojalność żołnierzy, jeśli nie, to szybko nastąpi fala dezercji. Koło każdego swego miasta stawiaj forty i dbaj o ich pełną obsadę; w opcjach ustaw ją na automatyczną reakcję na obecność wroga i buntowników.

• Posiadając dużą przewagę liczebną (technologiczna też mile widziana) atakuj wroga na otwartym polu. Wykorzystując większą ilość żołnierzy, zmiażdżysz wroga samą masą. Jeśli wróg przeważa, broń się w miastach i manewruj tak, by zmusić go do rozczłonkowania swoich sił pomiędzy budynkami (w wypadku komputera nie jest to nadmiernie trudne). Dzięki temu (o ile szczęście będzie Ci sprzyjać) uda ci się wyciąć w pień poszczególne grupy wroga. Dobrze ustawiona machina bojowa sprawia wtedy cuda!

• Atakuj nie chronione forty lub słabo chronione miasta wroga. Nawet nie chodzi o to, żeby je przejmować - po prostu dzięki temu wyrżniesz maksymalną ilość swoich przeciwników. Więcej trupów wroga - mniej rekrutów i wpływów z podatków do jego kasy. Warto też atakować jakieś odległe miasto przeciwnika (nawet stosunkowo małymi siłami). Gdy nieprzyjaciele z innych miast ruszą na odsiecz, odczekaj aż oddalą się na sporą odległość i zaatakuj bezbronne w danym momencie miasta, a jednocześnie wycofaj swoje siły (jeśli Ci na nich zależy) od miasta, którego atakiem zwabiłeś kolejnych wrogów (możesz też pozostawić tam minimalną ilość żołnierzy). Obca ekspedycja albo zawróci z powrotem, albo będzie nadal kontynuowała marsz na odsiecz. Tak czy siak, zajmie jej to trochę cennego czasu, a jednocześnie któryś z obiektów pozostanie bez ochrony, co bezwzględnie wykorzystaj!

• Mając sporo wojska i maszyn bojowych oraz w miarę klarowną sytuację na planszy - żadnych wojen z sąsiadami itp. - zainteresuj się siedzibami ras „nieludzkich". Zwycięstwo tu jest sowicie nagradzane rozmaitymi scrollami, które dodają nam nowych możliwości.

• Żołnierze dużo szybciej uczą się swego fachu w praktyce, niż podczas żmudnych treningów. Zatem czasem warto wybrać się z wyprawą na jakiś mały gród czy inny niezbyt silny cel tylko po to, by błyskawicznie podszkolić rekrutów.

• Staraj się zawsze zapewnić eskortę królowi, i to taką, która będzie w stanie skutecznie go obronić. Utrata króla, szczególnie na początku rozgrywki, gdy nie ma godnego, nowego kandydata do objęcia tronu, oznacza klęskę gracza.

Zimna wojna

• Jeden szpieg potrafi nieraz zaszkodzić wrogowi bardziej niż nawet duża armia.

• W momencie gdy podejrzewasz, że jeden z Twoich generałów jest szpiegiem (co niestety się zdarza), nie wahaj się i wykończ drania! Jeśli nie masz dowodów winy konkretnego generała (ale podejrzewasz, że w Twoje szeregi wkradł się szpieg), proponuję abyś zlikwidował generała pochodzącego z narodu, który dominuje w danym momencie na planszy. Masz sporą szansę, że trafisz na właściwego człowieka. Ale nawet gdy nie udało ci się, to cóż, jeśli ten gość nie był - jeszcze! - zdrajcą, to najprawdopodobniej i tak stałby się nim prędzej czy później. A kto na zimne dmucha... ten dożywa sędziwego wieku w złotej koronie.

• Jeśli spostrzeżesz, że jakaś twoja jednostka po prostu w najlepsze idzie sobie gdzieś w nieznane bez twojej wiedzy, to masz jak w banku, że widzisz właśnie szpiega! Wiesz co z nim robić...

Dyplomacja

• Zawieranie sojuszy handlowych jest całkiem sensowną metodą na ocalenie własnej skóry. Komputerowy gracz dość niechętnie atakuje graczy, z którymi dobrze mu się handluje, ponieważ nie chce powodować kryzysu ekonomicznego w swoim państwie. Staraj się więc prowadzić ożywiony handel z najsilniejszymi królestwami.

• Zawieraj sojusze militarne ze słabszymi od siebie przeciwko silniejszym. Egzekwuj od sojuszników wypełnianie zobowiązań (wypowiedzenie wojny itp.). Jeśli wspólnymi siłami pokonacie wroga, możesz wtedy zerwać sojusz, a że jesteś silniejszy od byłego sojusznika... no cóż, to przykre, ale w polityce nie ma sentymentów i przyjaźni: liczy się skuteczność działań i końcowy sukces, osiągnięty dowolnymi środkami.

• Pozbądź się litości - słaby i tak niedługo padnie ofiarą silniejszego, więc nawet jeśli nie masz ochoty atakować jakiegoś słabeusza, domagaj się od niego płacenia danin i wykorzystuj go jak tylko możesz, póki jeszcze jesteś w stanie coś od niego wycisnąć.

• Grając z kilkoma „żywymi" ludźmi, ale przy udziale graczy komputerowych, pamiętajcie, że „cyfrowy przeciwnik" najchętniej wypowiada wojnę izolowanym dyplomatycznie krajom, które „mają na pieńku" z innym sąsiadem. Proponuję więc najpierw zgodnie złoić graczy komputerowych (jeśli za dobrze sobie radzą), a dopiero potem przystąpić do „bratobójczych" wojen. W innym przypadku doświadczycie na własnej skórze trafności powiedzenia „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta".

Dżoseph

Actua Soccer 2

PSX Saturn PC **Gremlin Interactive**



Jeśli tak się jakoś przez "przypadek" zdarzyło, że jesteś właśnie świeżo upieczonym posiadaczem najnowszego Actua Soccer, to bez wątpienia docenisz wagę poniższych porad. Nie zmienia to oczywiście faktu, że do osiągnięcia pełnego mistrzostwa potrzeba będzie treningu, treningu i jeszcze raz treningu - jak to w prawdziwym życiu bywa. Poniższe rady z pewnością nieco usystematyzują i przyspieszą twoje "ćwiczenia", oszczędzając przy tym pewnie nie jednej niezbyt miłej niespodzianki.

Na początek formacje, czyli jak ustawiać by rozwalić nawet najmocniejszych

4-4-2 - standardowe ustawienie wyspiarzy to twarda obrona z obrońcami tworzącymi jedną linię, a na wroga ruszającymi dopiero wtedy, gdy jest on już tuż, tuż. Zapewnia także niezłą siłę w środkowej części boiska umożliwiając szybkie przejście do ofensywy. Większych przeciwwskazań raczej brak, ot takie dobre prawie zawsze i prawie wszędzie ustawienie wyjściowe.

4-3-3 - znacznie bardziej ofensywne od poprzedniego, może być jednak dość niebezpieczne przy przeciwnikach bawiących się dalekimi podaniami w centrum pola. Za to dodatkowy napastnik pozwala, przy odrobinie wprawy, rozprawić się nawet z piątką obrońców, kiedy to dwie głowy i cztery nogi są stanowczo niewystarczające.

5-3-2 - ustawienie raczej asekuracyjne, ale warto je rozważyć przed spotkaniem ze znacznie lepszym przeciwnikiem, na przykład z Brazylią, której atak należy do najlepszych na świecie. Piątka na tyłach tworzy także niezłą platformę przygotowawczą do późniejszych ataków, a dodatkowa para nóg pozwala lepiej przeciwstawiać się wrażym napastnikom, nawet jeśli są we trójkę.

5-4-1 - jeszcze bardziej defensywna pozycja, pozwala szachować napastników zapewniając przy tym bardzo mocną pozycję w centrum boiska. Jedynym minusem jest pojedynczy napastnik pozbawiony właściwie pomocy innych. Największym znakiem zapytania przy tym ustawieniu są właśnie jego umiejętności - jeśli można go porównać z Ronaldo czy Shearerem, to nawet w pojedynkę może nieźle po dobrym podaniu namieszać. W przeciwnym wypadku jest to tylko strata czasu, chyba że celem jest jedynie bezbramkowy remis.



Obrona, czyli parę informacji pomocnych przy doskonaleniu tej trudnej sztuki

Przede wszystkim myśl co robisz i niepotrzebnie się nie spiesz - najpierw wypracuj sobie strategię obronną, a później się jej trzymaj. Nie działaj pochopnie! Nie rzucaj się na przeciwników zbyt szybko, rozerwiesz jedynie swoją formację umożliwiając okiwanie każdego z obrońców po kolei, pozbawiając się tym samym zalet wynikających z posiadania nawet pięciu własnych gości na polu karnym. Unikalną cechą Actua Soccera jest możliwość wybrania jednego obrońcy i kierowania jego poczynaniami przez cały czas - wystarczy trzymać wciśniętego pierwszego buttona, a komputer nie przekaże sterowania na innego obrońcę, nawet jeśli jest bliżej piłki. Możesz dzięki temu bezproblemowo podążać za wrogiem by przejąć piłkę w najbardziej odpowiednim momencie. Uwaga: możesz okiwać wroga na dwa sposoby -przez wbiegnięcie na gościa z piłką lub przez wykonanie wślizgu. W pierwszym wypadku nie trzeba nawet naciskać żadnego dodatkowego buttona, nie ma też zbyt dużej szansy na nieczyste zagranie, warto się jednak przygotować na przejęcie piłki, jeśli po pierwszym starciu wymknie się spod kontroli obu zawodnikom. Druga metoda jest bardziej niebezpieczna i dużo trudniejsza do wykonania. Bez treningu kończy się zazwyczaj albo kompletnym pudłem, albo rzutem wolnym z dodatkowym widokiem kolorowych kartoników czarnej eminencji, dlatego też warto stosować go tylko jako rozwiązanie ostateczne, byle tylko nie na polu karnym...

Atak, czyli jak kopnąć by nie złapał

Liczba pozycji, z których paść może bramka jest w Actua Soccerze prawie nieskończona. Wszystko, od strzału z przewrotki do główki z dobiegu, czeka tylko na odpowiednie miejsce i czas. Wystarczy odrobina treningu, wyjście na pozycję oraz dzikie naciskanie pierwszego buttona, kiedy piłka jest jeszcze w powietrzu - efekt murowany. W każdym wypadku należy jednak najpierw sprawdzić pozycję bramkarza. Szansa na podwyższenie wyniku będzie znacznie wyższa przy strzale w długi róg albo po szybkim podaniu na drugą stronę. Nie trzeba będzie nawet władowywać w kopnięcie całej energii, bo piłeczka nawet tocząc się powoli przekroczy linię końcową. Jeśli natomiast jedenasty zawodnik oddalił się nieco za bardzo od swojej klateczki, wystarczy jednoczesnie z buttonem kopnięcia wcisnąć tego od podań, a zrzednięta mina wrażych zapewniona.

Dalekie podania, czyli o tym, jak zignorować bliskich

Nie ma optymalnych pozycji do wykonania takiego manewru, ale ze względu na zasięg nie należy raczej kopać w ten sposób w poprzek boiska.

Rzuty wolne, czyli jak strzelić gdy już musisz

Przede wszystkim rozejrzyj się dokładnie w sytuacji, pomoże w tym zresztą automatyczna zmiana ustawień kamery na bezpośredni widok obiektu obło-skórzanego. Gdy poruszysz pada/joya w górę lub dół po podświetleniu jednego z napastników, twoi gracze zaczną szukać luk w formacji przeciwnika ustawiając się przy tym na nowych pozycjach, które często są także pozycjami lepszymi. Jeśli jesteś wystarczająco blisko linii końcowej, możesz spróbować także bezpośredniego strzału na bramkę. Wystarczy podświetlić napastnika jak najbliżej tej części siatki, w której powinna się znaleźć piłka i strzelić, podkręcając "nieco" piłeczkę w odpowiednią stronę. Warto przy tym zwrócić uwagę na fakt, że znacznie lepiej podkręca się przy mniejszej pomocy komputera w sterowaniu, czyli od ustawień międzynarodowych (International) wzwyż, a poza tym nie zawsze najmocniejszy strzał jest najlepszy, zwłaszcza przy najlepszych napastnikach, którzy z jedenastu metrów dziurawią siatkę - spróbuj zresztą taką lufę podkręcić.



Rzuty rożne, czyli jak wbić, jeśli poprzednio wybili

Tutaj także, po wybraniu napastnika i skorzystaniu z klawiszy góra/dół, twoi gracze zaczną szukać wolnego miejsca. Dokładne dośrodkowanie połączone z waleniem w buttona od strzału powinno się wtedy zakończyć pięknym strzałem z pierwszej piłki.

Auty, czyli o wrzutach po bocznej chorągiewce

Można się przy tej okazji przesunąć o parę centymetrów w jedną lub drugą stronę, ale bez przegięć proszę, bo sędzia podyktuje rzut wolny. Nie tobie oczywiście.

Karne, czyli o kopaniu po kopaniu

Przede wszystkim nie przejmuj się bramkarzem, jest całkowicie pod kontrolą komputera i niezależnie od tego jak szybko, tudzież gwałtownie ponaciskasz klawisze, i tak niczego nie zmienisz. Stopień podkręcenia zależy, jak i wszędzie, od ustawień sterowania, co można przed strzałem na szczęście zmienić - pamiętaj, że strzał techniczny jest zazwyczaj pewniejszy od super silnego ale wykonanego niechlujnie. Warto także zwrócić uwagę na lewo- czy prawonożność strzelca, by skorygować jego ustawienie na rozbiegu.

Alex

Szeroko pojęte porady ogólne

- Staraj się poznać upodobania sędziów, niektórzy pozwalają na znacznie większą dozę przemocy niż można by przypuszczać.
- Sędzia nie wyrzuci raczej więcej niż jednego gracza w czasie meczu, ale mimo to lepiej za bardzo nie przeginać.
- By strzelić z pierwszej piłki, wystarczy walić w pierwszy button, gdy piłka jest jeszcze w powietrzu, a jeden z graczy ruszy się by wykorzystać nadarzającą się okazję.
- Przejęcie przelatującej piłki najlepiej wykonać waląc w button drugi. Nie zawsze się to uda, ale warto próbować dla tych paru sekund spokoju ze strony zdezorientowanego przeciwnika.
- Trzymanie pierwszego buttona zapobiega automatycznemu przekazaniu sterowania obrońcy najbliższemu piłki, co jest dobrym sposobem na pokrycie dobrego napastnika.
- Atakuj dwóch na jednego i często podawaj, inaczej szybko stracisz piłkę.
- Istnieje możliwość przelobowania bramkarza strzałem z linii środkowej - trzeba tylko posiłować się nieco z czwartym buttonem.
- Warto w drugiej połowie zmienić najbardziej zmęczonych graczy, ktoś świeży zrobi dużo więcej.
- Gdy tworzysz własny team w edytorze, skoncentruj się przede wszystkim na pierwszych szesnastu zawodnikach, bo i tak nigdy nie będziesz potrzebował ich więcej.
- Zwróć uwagę głównie na szybkość, kiwanie i strzały tworzonych gości.
- Nie zapomnij, że i tak najważniejszy jest bramkarz - nieraz tylko on będzie ciebie ratował przed porażką, chyba że będzie cieniasem.

Myth: The fallen lords

PC **Bungie/Eidos**

Produkt Bungie stał się kolejnym milowym kamieniem na drodze ku przyszłości gier strategicznych. Dzięki jednej z najlepszych kampanii dla jednego gracza i wciągającej rozgrywce sieciowej, nie wspominając już o wspaniałej oprawie graficznej i dźwiękowej, znajduje się obecnie na piedestale z takimi klasykami gatunku jak Warcraft czy Shadow of the Hornet Rat. Nie jest to jednakże gra prosta i dlatego, by zapewnić w miarę bezbolesne przeniesienie się w świat zmagań z Upadłymi Władcami największej liczbie potencjalnych graczy, pozwolę sobie zaprezentować porady jednego z twórców - Douga. Część z nich odnosi się do rozgrywki sieciowej, ale poza nimi jest też spora porcja informacji przydatnych także dla grających samodzielnie na początku swej przygody z Mythem. Oto one:

Doświadczony gracz nie waha się poświęcić czasu na ustawienie wojsk w odpowiednich formacjach, pozostawienie tylnej straży czy ochronę swych flanek, a nie szarżuje od razu wszystkimi siłami na wroga. Wiedza o tym, kiedy należy się wycofać jest równie cenna jak umiejętność wybrania najlepszego momentu na zadanie decydującego ciosu.
Prawdziwym kluczem do zwycięstwa jest ustawienie swych sił w formacjach pozwalających wojakom zapanować choćby częściowo nad chaosem bitwy we własnym zakresie, bez potrzeby odrywania głównodowodzącego od potyczek znacznie ważniejszych - może to mieć decydujące znaczenie, zwłaszcza przy większych bataliach. Trójwymiarowy teren pozwala, jeśli tylko się go w odpowiedni sposób wykorzysta, uzyskać dużą przewagę. Łucznicy ustawieni na wzniesieniach mają większy zasięg od tych pozostawionych w dole. Atak na krasnoludy bądź włóczników jest znacznie bezpieczniejszy gdy korzysta się z osłony dawanej przez różnego rodzaju budowle i drzewa - nawet pomimo utrudnionego przemarszu oddziału przez tereny zalesione, uzyskana w ten sposób przewaga przewyższa utrudnienia jakie niesie z sobą taki manewr. Nieumarli nie muszą oddychać, więc nie mają żadnych obiekcji co do nieograniczonego w czasie przebywania pod wodą. Można więc ich wykorzystać do zamaskowanego przedostania się na tyły wroga, gdzie zaserwują, niekoniecznie dla nieprzyjaciela miłą, niespodziankę.

Opcja odtwarzania przebiegu bitwy, zwłaszcza w zwolnionym tempie, jest bardzo przydatna, gdy chce się na spokojnie przeanalizować sytuację i podjąć odpowiednie decyzje. Dzięki niej można również prześledzić poczynania dowolnego oddziału w czasie, gdy uwaga Wodza skierowana jest na drugi koniec pola walki.
Powtórki pozwalają także zaobserwować tak rzadkie zjawiska jak strzały zmieniające kierunek lotu po pobliskim wybuchu koktajlu, czy przygotowania przeciwnika do obrony przed atakiem, który z przewidywanego kierunku nigdy nie nastąpił. Nie trzeba nawet w tym celu specjalnie nagrywać przebiegu bitew - ostatnia jest zawsze dostępna jako Last Recording (Ostatnie nagranie).

Nie zapominaj, że jednostki początkowo kontrolowane przez komputer mogą w późniejszym okresie przejść pod Twoje dowództwo.
Korzystaj z możliwości dowolnego ustawienia kamery - zbliżenia pomogą w odkryciu niewybuchów i porzuconych pomiędzy trupami ładunków. Dobrze jest wyrobić sobie nawyk obracania kamery wokół pozycji zajmowanych przez wojska, zwłaszcza w czasie przemarszu na nowe miejsce - być może na mapie zostały przeoczone jakieś zagrożenia lub elementy terenu, dzięki którym możesz przechylić szalę zwycięstwa w odpowiednią stronę.
Krasnoludy, aby zrobić użytek ze swoich koktajli, potrzebują pewnej minimalnej odległości od celu, więc jeżeli brodacz jest właśnie goniony przez większą grupkę wrogów, zamiast celować w prowadzącego, nie zawahaj się rzucić w kogoś za nim - wybuch i tak zrobi swoje.

To by było wszystko, co chciałby powiedzieć nam Douga, teraz pora na drugą część poradnika: opis formacji. Gra oferuje dokładnie dziesięć typów formacji, jest więc z czego wybierać. W dokonywaniu trafnych decyzji powinien pomóc ich szczegółowy opis, który znajdziecie poniżej. Tak na marginesie - pamiętacie chyba z instrukcji, że po przyciśnięciu klawisza G wasi wojacy nie będą łamać szyku by rzucić się w pościg za wrogiem? Jeśli nie, to podziękowania przyjmuję na adres redakcji, najlepiej w postaci włóczni z nabitym na ostrze czymś jajowatym - będzie się ładnie przed wejściem prezentowało...



1. Linia krótka
Jedna z najczęściej używanych formacji. Wojska tworzą miłą, grubą na paru wojaków linię, co znacznie utrudnia jej przełamanie. Bardzo użyteczna do blokowania wąskich przejść lub nawet odparcia normalnego ataku. Przydaje się także przy maszerowaniu na nową pozycję. Można ją niestety łatwo zaatakować z flanki, a i jeden koktajl spowodować może stanowczo zbyt duże straty.



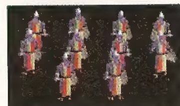
2. Linia długa
Bardzo przydatna przy przeczesywaniu dużych połaci ziemi, zapewnia także idealne w wielu przypadkach ustawienie dla łuczników. Przydaje się przy obronie podstawy wzgórza lub szerszego przejścia, jednak w porównaniu do swego krótszego odpowiednika (punkt 1) jest ją łatwiej przełamać, aczkolwiek jest też bardziej odporna na ataki z flanki.



3. Linia długa luźna
Podobna do "jedynki", jednakże tutaj poszczególni wojowie są od siebie znacznie bardziej oddaleni. Przydatna przy realnym zagrożeniu ze strony brodaczy, lub wtedy gdy chcesz zapewnić swoim pozostałym oddziałom w miarę swobodne przejście.



4. Linia luźna naprzemienna
Dość użyteczna dla łuczników, mogą być ustawieni w dwóch rzędach, nie zasłaniając sobie przy tym wzajemnie widoku i nie strzelając po własnych plecach.



5. Kwadrat
Przez wielu uważana za najlepszą formację przy przemieszczaniu dużych ilości wojsk na nowe miejsce, jest jednak bardzo wrażliwa na ataki krasnoludów i wrightów (to ci eksplodujący nieumarli). Dzięki znacznej głębokości przydaje się także przy blokowaniu przejść.



6. Rozsypka
Wojowie ustawieni są w dużych od siebie odległościach, bez żadnego konkretnego wzorca. Właściwie bezużyteczna, aczkolwiek czasami może się przydać przy przeczesywaniu znacznego obszaru.



7. Płytkie półkole
Może niezbyt często, ale przydaje się, gdy nadchodzącego nieprzyjaciela zamierzasz zaatakować ze wszystkich stron. Wojów tak ustawionych jest także bardzo ciężko zaatakować z flanki, aczkolwiek formacja jest dość wrażliwa na przerwanie.



8. Głębokie półkole
Bardziej zdecydowana wersja poprzedniej formacji. Doskonała pozycja wyjściowa przy próbie okrążenia atakującego wroga. Umożliwia szybki atak z flanki i wprowadzenie do walki wszystkich wojów już na samym jej początku, bez potrzeby przedzierania się do przodu wojowników z dalszych rzędów - jako że takowe nie istnieją. Ze względu na mniejszą rozpiętość ramion jest w większości przypadków mniej wrażliwa na przerwanie niż wersja poprzednia.



9. Awangarda
Dość użyteczna w paru sytuacjach. Ze względu na jej trójkątny kształt w środku można postawić paru skrzatów. Najbardziej przydaje się do przełamywania pozycji przeciwnika, bo - co bardzo ważne - jest odporna na ataki z flanki. Czasami można w taki sposób ustawić również siły w obronie, jako że formacje atakującego zostają rozdzielone na dwie części. Jej wady ujawniają się w momencie spotkania oko w oko z łucznikami, którzy mają sporo czasu na wykończenie wojów posuwających się w szpicy i nie potrzebują rozdzielać swego ognia.



10. Koło
Perfekcyjne ustawienie przy obronie flagi jednostki oraz pomniejszych wzgórz. Wojowie mają baczenie na wszystkie możliwe kierunki, dzięki czemu nie muszą się obawiać ataku z zaskoczenia. Dzięki wolnemu miejscu pośrodku można ustawić łuczników, co tworzy prawdziwie śmiertelną kombinację, zwłaszcza jeśli całość uda się ustawić w oparciu o wzniesienie. Trzeba być bardzo odważnym, by próbować takie coś zaatakować - potrzebna jest duża przewaga w ilości i jakości, ale nawet wtedy bez ciężkich strat się nie obejdzie.

Opisem Koła pora zakończyć niniejszy mini-poradnik. Macie już wystarczający zasób wiedzy teoretycznej, aby zacząć ją stosować w praktyce. Nie jest to może wszystko, co szanujący się Wódz wiedzieć powinien, ale reszta przyjdzie z kolejnymi wygranymi starciami. Nie można bowiem przelać wszystkiego na papier - jeszcze się kiedyś spotkamy w polu, a wtedy parę asów wolałbym mieć we własnym rękawie. Tak więc żegnajcie i obyśmy zawsze stali na tym samym wzgórzu. Inaczej szkoda truć sępów szczątkami. Waszymi oczywiście...

Allor



Total Annihilation

PC **GT Interactive**

Nie możemy (ciągle) oderwać się od Total Annihilation. Ten RTS ma w sobie to COŚ, co sprawia, że zapominamy o pracy, jedzeniu i spaniu... Ponieważ obawiamy się, że podobne objawy wystąpiły u sporo większej ilości graczy, spieszymy im z pomocą. Oto garść rad, które powinny pozwolić Wam na pełniejsze delektowanie się tą gierką. Miejmy nadzieję, że pozwolą też Wam na osiągnięcie finalnego sukcesu.

W wypadku gdy znajdujesz się w sąsiedztwie wroga (np. w trybie multiplayer), dużo bardziej opłaca się produkować na początku dużo małych i stosunkowo słabych jednostek niż kilka potężniejszych, zaawansowanych technicznie (i wolniejszych). Szybki atak takiej hordy ma wielkie szanse powodzenia. Jeśli nawet nie unicestwisz całkowicie wroga, to na pewno znacznie opóźnisz jego rozwój.



Wykorzystuj możliwość sekwencyjnego wydawania rozkazów jednostce. Możesz np. polecić jej by po dotarciu do danego miejsca np. postawiła wieżę bojową, naprawiła kilka stacjonujących tam oddziałów (we wskazanej kolejności), po czym wróciła do punktu wyjścia. W tym czasie możesz zająć się swoimi sprawami (np. definiowaniem rozkazów dla innych jednostek). Oszczędzi Ci to mnóstwo czasu poświęconego na manualną kontrolę każdego oddziału.

Na początku dużo ważniejszy od energii jest metal - zatem stawiaj ekstraktory na każdym złożu (i staraj się je szybko upgrade'ować do Moho Mine), energię możesz czerpać choćby z surowców naturalnych na danej planecie, a zresztą solar collectory stawia się szybko i małym kosztem. A kto ma metal - ten ma władzę...

Bardzo opłaca się puszczanie konstrukcyjnych k-botów na patrole - będą samodzielnie naprawiać, złomować wraki, itp.

Jak już atakujesz bazę wroga, to kradnij mu tyle metalu (tzn. głównie odzyskuj z wraków i ruin), ile tylko wlezie. Jeśli nawet oponent odeprze Twój atak, to zanim żmudnie zgromadzi metal na odbudowę struktur i oddziałów (nie mówiąc o samej odbudowie), Ty zaatakujesz powtórnie. Jeśli nie możesz zbierać tego metalu, niszcz go anihilatorem Dowódcy - przynajmniej wróg go nie odzyska (zawsze to go spowolni o te parę cennych minut).

Stawiaj magazyny energii i metalu - zapasów nigdy za wiele. O ile masz czas (i chęć), upgrade'uj elektrownie na atomówki (ale uważaj - wiesz co czasem potrafi zrobić reaktor... jeśli nie wiesz, przypomnij sobie Czarnobyl). Dobre są też elektrownie geotermiczne i "przypływowe", z tym że należy je stawiać w odpowiednich miejscach (na gorących źródłach i na morzu).

Używaj samolotów zwiadowczych! Są szybkie i dzięki temu dość trudne do zniszczenia i znakomicie wywiązują się ze swej roli. Idealnie sprawdzają się tak przy przygotowaniach do ataku (szczególnie gdy wróg stosuje systemy zakłócające radary), jak i przy obronie, gdy wróg usiłuje nas niespodziewanie "podejść".

Stosuj mobilne systemy antyradarowe przy rajdach na obozy wroga, w ten sposób będziesz miał szansę na zupełnie niespodziewany atak, a to już połowa sukcesu.

Buduj (najszybciej jak potrafisz) advanced construction bots.

Jednostki, które potrafią naprawiać, przypisuj (guard) do co cenniejszych swoich budowli, tak by reperowały je na bieżąco.

Stosuj jednostki lotnicze (transportowce) do przenoszenia K-botów stawiających ekstraktory na odległych złożach. Nie baw się w ochronę takich złóż - jeśli nawet wróg w końcu odkryje i zniszczy ekstraktor, to i tak będziesz miał wcześniej kupę wydobytego metalu jako bonus.

Przejmuj (dowódcą) wrogie ekstraktory, zamiast je niszczyć.

Podobnie jak z naprawą, możliwe jest też odzyskiwanie metalu przez kilka jednostek równocześnie (jest to szczególnie przydatne przy wspomnianych rajdach na bazy wroga oraz przy "złomowaniu" statków zawierających ogromną ilość metalu - vide Battleship czy inny lotniskowiec).

Zamiast "smoczych zębów" możesz używać (jako zapór)... solar collectorów. Nie jest to może najlepsze wyjście, ale czasem się pięknie sprawdza i wbrew pozorom nie jest aż tak kosztowne.

Przy obronie koncentruj się raczej na wieżyczkach i zaporach niż na produkcji masy jednostek. Wykorzystuj doliny do ukrycia co cenniejszych jednostek i struktur (trudniej je tam wypatrzyć i zniszczyć). Stawiaj wieżyczki na wzgórzach, tak



by kontrolowały możliwie dużą przestrzeń.

Stosuj kilka linii umocnień: zapora, za nią rozmaite wieżyczki, za nimi działa plazmowe - tego praktycznie nie da się przełamać, chyba że za cenę ogromnej hekatomby wrogich sił.

Uważaj - niektóre struktury na planecie (np. drzewa zawierające energię) mogą pod silnym ogniem zapalić się - nie buduj więc w ich pobliżu struktur, które są mało odporne na uszkodzenia (np. wieże radarowe), ponieważ w innym wypadku płonące drzewa mogą Ci dodatkowo, choć niechcący, "dokopać"



K-boty "przeciwlotnicze" najlepiej walczą w trybie "hold position" (mowa jest oczywiście o zwalczaniu ataków z powietrza).

Wbrew pozorom łodzie podwodne (szczególnie w dużym stadzie) są znakomitą bronią defensywną... nawet przeciwko pływającym czołgom.

W sytuacji kryzysowej (brak metalu) możesz "złomować" własne, sprawne i aktualnie niepotrzebne jednostki i budowle. Gdy brakuje energii możesz wyłączyć niektóre energożerne budowle. Gdy masz dużo energii (tak wytwarzanej, jak i zmagazynowanej) możesz stawiać Metal Makery.

Koniecznie osłaniaj dowódcę jednostkami mogącymi zwalczać samoloty!

Wrogiego dowódcę możecie łatwo zwalczyć dwoma szybki uderzeniami nuklearnymi.

Jeśli kochasz ryzyko, to użyj transportu lotniczego by przerzucić dowódcę do bazy wroga i przejąć lub zniszczyć anihilatorem tyle budowli, ile tylko można (ale najpierw sprawdź jak tam wygląda obrona p-lot). Jeśli chcesz przejmować struktury, lepiej ustaw szefa w tryb "hold fire". Jest to czasem bardzo przydatne przy zmasowanym ataku wroga na Twoja bazę - w czasie gdy on wykrwawia się na zaporach, zrób mu taki desant na tyłach... ale się zdziwi!

W czasie swego ataku stosuj mieszane typy oddziałów. Lekkie oddziały na szpicy, eliminujące zasadzki, miny, pojedyncze jednostki wroga, ciężkie czołgi jako główna siła uderzeniowa, w tyle ciężka artyleria jako wsparcie ogniowe, na końcu dowódca lub jakieś jednostki naprawcze, a wszystko osłaniane samolotami albo k-botami przeciwlotniczymi.

Bądź agresywny - na początku penetruj mapę grupkami kilku szybkich botów, niszcz lub przejmuj natychmiast wszelkie ekstraktory i elektrownie wroga, nie bacząc na własne straty. Mówiąc krótko - nie pozwól wrogowi na ekspansję.

Jeśli atakujesz bazę wroga, który posiada Fusion Reactor, skoncentruj na nim ogień (z bezpiecznej odległości). Dosyć często tak potraktowany reaktor robi wielkie BUUUM!, niwelując spory szmat gruntu w pobliżu razem z wszystkim, co się tam znajduje. Gdy nie ma reaktora, atakuj najpierw zbiorniki energii i metalu (lub - lepiej - spróbuj je przejąć).

Ustawiaj na pierwszej linii obrony mobilne jednostki anty-radarowe. Uniemożliwisz w ten sposób zdalne rozpoznanie swych sił przez wroga. Zbuduj tamże swoją wieżę radarową (najlepiej upgrade'owaną). Dzięki niej będziesz mógł odpowiednio przygotować się na powitanie nacierających (choćby nawet ogniem dalekosiężnej artylerii, na cele identyfikowane tymże radarem).

Przed atakiem lotniczym wyślij samolot zwiadowczy w pobliże linii wroga, by zlokalizować jego stanowiska obrony p-lot. Postaraj się je zniszczyć szybkim rajdem jednostek lądowych lub ostrzałem artyleryjskim na dystans, a dopiero potem wykonaj uderzenie powietrzne.

Fan Total Annihilation

Blade Runner

PC **Westwood Studios/Virgin**

Zanim przeniesiecie się do Los Angeles roku 2019 i zaczniecie uganiać się za zbuntowanymi androidami, kilka wskazówek natury technicznej, i nie tylko. Pamiętajcie, że samodzielnie Mc Coy nigdy nie zauważyłby Nexusa 6 z wywalonymi drutami, nawet gdyby ten stał mu przed nosem. Nie liczcie więc za bardzo, że wszystko zrobi się jakoś samo. Aby przejść gierkę, potrzebna jest pełna torba przedmiotów (czyli poszlak w śledztwie), koniecznie trzeba też odwiedzić przewidziane w scenariuszu lokacje. Oznacza to, że musicie bardzo szczegółowo przeszukiwać każde pomieszczenie, a jeżeli tylko zauważycie, że kursor zmienił kolorek na zielony, czym prędzej klikajcie (tylko nie ugrzęźnijcie klikając wciąż na Mc Coy 'a). Bardzo ważny jest "laptop" (KIA), który Łowca ma wciąż pod ręką. Wystarczy sięgnąć po to sprytne urządzonko, aby raz dwa uporządkować natłok informacji w głowce. "Kawa na ławę", i od razu wszystko staje się jasne. Poniższa solucja umożliwi Wam bezstresowe przejście przez grę, jeżeli jednak wciąż będziecie mieli ochotę na zabawę, możecie spokojnie rozpocząć wszystko od nowa. W alternatywnym scenariuszu Mc Coy nie zabija swojej partnerki z wydziału, tylko w finałowej scenie zabiera ją do swojego mieszkania... Z kolei Nexusy giną z jego ręki jak muchy, policja ściga go po całym mieście, a ulubiony piesek wybucha na jego oczach. No, ale to już zupełnie inna historia...

Rozpocznij grę na poziomie easy (masz wówczas dużo pieniążków i nieskończoną amunicję).
Po wylądowaniu pogadaj z oficerem, a potem z pozostałymi. Oficer zajmie się nimi. Podnieś chrome debris (leży obok Police Spinners). Idź do wnętrza budynku. W środku pogadaj trochę z Runciterem, a dostaniesz list polecający. Podejdź do stolika w głębi pomieszczenia. Znajdziesz tam pieska (toy dog), chopstick wraper i dropsy (candy). Pogłaskaj obrazek i już możesz stąd spadać. Po drodze do wyjścia przyjrzyj się jeszcze kamerze, a dostaniesz dysk (runciter's video). Jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś, przyjrzyj się też hydrantowi. Zostało na nim trochę farby. Leć do budynku policji. Tam na parterze pogadaj z szefem. Na drugim piętrze wejdź do esper room. Obejrzyj dokładnie oba zdjęcia znajdujące się na maszynerii, którą tam zobaczysz. Zrób odbitki podejrzanego (animal murder suspect), samochodu (car color and make) oraz tego, co jest na stoliku (sushi menu). Wejdź w drzwi naprzeciwko, aby trochę potrenować strzelanie (wynik strzelaniny możesz obejrzeć w podwieszonym pod sufitem telewizorze). Potem uaktualnij swoją bazę danych na kompie z prawej strony w esper room. (Swoją drogą dobrze jest zaglądać tu tak często jak to tylko możliwe, gdyż dzięki temu wiesz, co w trawie piszczy). Sprawdź w KIA, czy masz nowe informacje o nowym przestępstwie (factory bombing). Skocz jeszcze na chwilkę pogadać z Dino w laboratorium - następne informacje.
Leć do domu nakarmić suczkę Maggie, sprawdź czy nikt się nie nagrał na sekretarkę i pokukaj w TV. Potem luknij co jest grane na ulicy przed domem, ale nie tylko przez balkon - musisz pofatygować się osobiście (wbrew pozorom, to bardzo ważne!). Leć do Chinatown. Pogwarz chwilkę przy barze, aż dowiesz się, że tłuścioch, który wszedł na zaplecze nazywa się Zuben. Idź za nim. Pogadaj z facetem, aż wyleje na ciebie zupę i ucieknie. Goniąc go spotkasz śmieciarza. Nie zabijaj go, a w śmietniku znajdziesz tablicę rejestracyjną. Gdy dotrzesz do zamkniętych drzwi, możesz spokojnie zawrócić. I tak ich nie otworzysz. Pędź do domu. Tam spotkasz Zubena, którego musisz zastrzelić (jak nie ty jego, to on ciebie), oraz tajemniczego Gaff'a, który da ci informacje o porwaniu promu księżycowego. Wybierz się na posterunek pogadać z szefem. Da ci jakieś dwieście baksów i wolny dzień, który musisz maksymalnie wykorzystać. Jak? To oczywiste: kładąc się spać.
Leć do domu i hop do wyra... Nie, najpierw na balkon, by podumać trochę o tych nowych skórzanych Nexus 6 (bardzo ładna scenka ukazująca burzę emocjonalną i przeżycia wewnętrzne bohatera). Potem możesz już z czystym sumieniem walnąć się na niezbyt świeże wyrko (o ile wcześniej nakarmiłeś Maggie). Gdy się przebudzisz, zadzwoni szef Guzza. Wsiadaj w spinner i leć do budynków tyrella. Od "bezpiecznika" (czyli człowieka zabezpieczającego budynek) dostaniesz dysk (tyrell security). Jedź na piętro (windą). Na podłodze znajdziesz kolczyk-motylka (dragonfly earring). Wyżej na pulpicie znajdziesz dna marcus. Wejdź do komory. Spotkasz tam fotografa, który nie za bardzo ma ochotę na pogawędkę (możesz go postraszyć pistoletem). Pokręć się tu trochę szukając różnych śladów na podłodze. Znajdziesz: detonator wire, dog collar i kingston kitchen box. Zejdź na dół do holu. Pogadasz z Crystal, twoją kumpelą po fachu (niezła babka). Pogadaj z sekuritasem. Leć na policję żeby zbadać nowy dysk. Zrób trzy odbitki za pomocą wydziałowego Espera (pieska, skrzynki i mordercy). Przy okazji idź pogadać z gościem na strzelnicy, a da ci papierek na nową broń. Wpadnij jeszcze na moment do chałupy sprawdzić sekretarkę (szkoda, że automatyczna...). Dowiesz się o nowym przestępstwie: handlu bronią. Leć na targ, aby powęszyć odrobinę. Pogadaj z babcią przy stoisku z motylami. Jak będziesz miły, to da ci bransoletkę dla Maggie. Pogadaj z Hasanem (na prawo, ten od węży). I w ogóle to gadaj z każdym.



Ważny jest facet Izo przy stoisku z diamentami. Zrobi ci zdjęcie i ucieknie. Pozbieraj to, co po nim pozostało i włam się do jego sklepu strzelając w zamek. Zejdź na dół. Rozejrzyj się. Wejdź do otworu z seledynowym światłem. W górę, po drabinie. Wyjdziesz przed sklep z bronią. Nie wyciągaj spluwy na Izo wymachującego kataną, to Crystal go zastrzeli. Inaczej Izo zwieje i dostaniesz niezły opieprz. Skoro już tu jesteś, wejdź do sklepu z bronią. Kup trochę amunicji i zrób test facetowi, który ma głos jakby nigdy nie odstawiał flaszki na dłużej niż sekundę. Zejdź z powrotem do podziemi. W pomieszczeniu, w którym znajduje się drabinka poruszaj kurkami aż para zniknie. Zostaw armaturę łazienkową i wsiadaj w swój latający wózek zrobić odbitki z nowych zdjęć: kobiety w kapturze, kamery w rogu baru i kumpla Izo (leć na policję i wykorzystaj tamtejszy Esper). Czas polecieć do dna row (jeżeli nie wiesz gdzie to jest, spójrz na mapkę w policyjnym spinerze). Pogadaj z Gordo - gościem w czerwonej marynarce. Idź na lewo. Wejdź do bramy dermo design. Będzie tam arab Moraji z bombką na pokładzie. Strzel w łańcuch, aby go uwolnić, a potem lepiej bież nogi za pas. Ustaw się tak, żeby nie uszkodził cię podmuch i po wybuchu pogadaj z arabem, który po chwili wykituje, a potem z oficerem, który będzie żył, o ile go nie zastrzelisz (co zdecydowanie odradzam). Wróć do środka sprawdzić zniszczenia. Wyjdź na zewnątrz i idź po metalowych schodkach do apartamentu bliźniaków. W środku znajdziesz list ukryty w jednej z lalek oraz wiadomość na sekretarce (monitor po lewej). Potem pogadaj ze specjalistą od oczu (do oporu). Idź w głąb za zielonym budynkiem do hotelu Bradberry. Dostań się na górę do pomieszczenia z kompem. Włącz przedłużacz na podłodze. Zabierz dna sebastian z drukarki, i idź do pomieszczenia z wodą. W górę, po drabinie. Zobaczysz kogoś, to go goń. Zbij szybki w biblioteczce (która stoi pod ścianą) i wejdź po niej na górę. Mc Coy bardzo ładnie dostanie po buzi. Uwolnij się z więzów w lewym rogu pod oknem. Przeszukaj pokój. Znajdziesz serek, zdjęcie monbus i dysk hysteria token. Wyjdź i pogadaj z Leonem. Wejdź do najbliższego pokoju. W szafce znajdziesz odznakę Holden'a, a w łazience dziwną (rybią?) łuskę (skąd my to znamy?). Wyjdź na zewnątrz i obejrzyj dokładnie rozbity samochód. Powinieneś znaleźć w nim torbę. Idź w lewo na dół i w prawo do pojazdu. Leć na policję. Oczywiście do esper room, gdzie obejrzysz nowe zdjęcie, nie zapominając o zrobieniu odbitek (czterech). Leć do animoid row. Pogadaj z babcią od motylków, a potem skieruj swe kroki do chińskiego baru. Gdy pogadasz z barmanem, to da ci dysk wideo. Czas wstąpić do domu i nakarmić psa, odsłuchać wiadomości na automatycznej sekretarce i trochę odpocząć. Sprawdź dysk na esperze. Po prawej znajdziesz Izo, a pod okrągłym, czerwonym neonem będzie Guzza. Teraz leć do Bradbury bulding. Pogadaj z Sebastianem. Nie pytaj go o Twins, Runciter, Nexus 6 i Robbers.
Wybierz się do Nightclub Row. Wejdź do klubu po prawej. Pogadaj z Gordo (skoro jesteś detektywem, to powinieneś pamiętać who is who).
Leć do Hysteria Hall. Pogadaj ze starymi. Wejdź do Crazy Leg's Larry i posłuchaj, co właściciel ma do powiedzenia. Wpadnij do salonu gier komputerowych. Pogadaj z Lucy. Lepiej nie rób jej testu VK. Leć do Animoid Row pogadać z kucharką. Gdy skończysz, wybierz się do Nighclub Row. Wstąp do klubu po lewej. Usiądź na obracanym fotelu, który przeniesie cię do następnego pomieszczenia. Pogadaj z Early Q. Poczekaj chwilę aż Early opuści pomieszczenie i zapowie taniec Dektora. Scena jest na lewo. Postój chwilkę i wejdź do pierwszego pomieszczenia. Bramkarz będzie zajęty występem, a ty spokojnie udaj się do biura (drzwi z czerwoną żarówką). Na biurku znajdziesz rachunek za motylki. Nie siadaj na fotelu - skorpiony. Wróć do tańca Dektory. Poczekaj na koniec i idź w lewo do jej przebieralni. Pogadaj...
Wyjdź z metra w prawo. Idź za Crystal do sali tanecznej. Wejdź po schodach do sali z projektorem. Zestrzel oślepiające światło (troszkę na prawo) i idź na górę po drabinie. Postrzelaj sobie troszkę. Jak pojawi się Dektora, kropnij ją na tle okna (trochę się pomęczy, gdy będzie się paliła). Możesz też schować pistolet i pozwolić jej uciec. Jesteś w metrze. Przejdź w lewo do krzesła elektrycznego. Idź do drzwi z zieloną poświatą. Na skrzyżowaniu pomostów przesuń dźwignię, aby zrobić przejście i idź w prawo zobaczyć Lucile. Zrób jej test VK. Wróć na skrzyżowanie i idź w lewo. Dalej w dół schodami i w lewo. Po drabince do góry i jesteś pod swoim domem. Idź do siebie. Ha! Poobno już tu nie mieszkasz... Wróć do skrzyżowania pomostów i wyjdź w lewo przez okrągły otwór. Idź w prawo do żółtej windy. Powiedz do pijaka: OTHERS, FAT MAN. Idź tam, gdzie testowałeś Lucy i wyjdź na ulicę przez skład amunicji. Kup flaszkę w chińskim barze i wracaj do pijaka. Pogadaj z nim i idź w prawo. Zapisz stan gry. Wyciągnij pistola i idź w prawo. Jak pojawi się szczur, cofnij się i zabij go. Przebiegnij przez kładkę. Pogadaj z bliźniakami. Wyjdź tym wyjściem, które znajduje się bliżej schodów. Wdrap się po drabinie. Zapisz. Znowu wejdź po drabince. Biegiem do windy. Zabierz dna ze stołu. A teraz galopem z powrotem do bliźniaków. Dadzą ci akta Guzza. Po schodach w górę, do pomieszczenia z lalkami. Podejdź do kompa po prawej i pogadaj przez niego z Guzza. Wróć do pijaka i zapisz. Idź w lewo po schodach spotkać się z Guzza. Wyeliminuj drania. Idź do domu.
Odbierz telefon od Lucy. Zejdź na dół do ścieków. Idź po schodach do wejścia po lewej (na ekranie pośrodku). Kropnij Steele i... dalej pomęcz się już sam, zresztą to już praktycznie finito. Podpowiem tylko, że będziesz jeszcze potrzebował źródło zasilania do moonbusa (znajdziesz je w pięć sekund). Pozostaje jedynie przez chwilę napawać się ostanim filmikiem, pomachać mokrą chusteczką i przeczytać końcowe napisy. THE END.

Czarny Ivan

Resident Evil

PSX PC Virgin



Hej, oto szybki sposób przejścia przez grę. Miejmy nadzieję, że dzięki niemu dość szybko uda ci się znaleźć na przykład ingrama czy inną broń. Jak do tej pory skończyłem grę trzykrotnie - dwa razy z pozycji Jill i raz za Chrisa. Podczas gry czeka cię zresztą sporo niespodzianek...

Uwaga: Od ciebie zależy, czy chcesz mijać zombie, czy je eksterminować. Możne je usuwać z obrzyna - trzeba po prostu poczekać aż podejdą bliżej i łuuup! Łeb martwiaka dosłownie eksploduje.

1. Zacznij od Jill i wespół z Barrym wbiegnij do jadalni. Weź emblemat i przejdź do przyległego pomieszczenia.

2. Wróć do Barry'ego i do sali głównej. Weź wytrych i ruszaj do pomieszczenia po prawej. Na razie zostaw mapę i taśmę atramentową.

3. Wejdź do pomieszczenia piekielnych psów (to tam, gdzie przez okno skaczą na ciebie dwa psy). Zabij je albo przebiegnij szybko obok nich i chwyć magazynek, przesuwając najpierw drugą szafkę.

4. Przejdź przez drzwi na końcu psiego pomieszczenia i weź roślinkę. Wejdź do komnaty, w której znajdziesz obrzyna i weź go także. Wyjdź, a na łeb zwali ci się pułap. W ostatniej chwili uratuje cię Barry.

5. Przejdź do następnego przejścia (drzwi po drugiej stronie komnaty z obrzynem) i wbiegnij do sali z obrazami. Rusz przełącznikami, zaczynając od niemowlaka, potem: dziecko, chłopak, młodzieniec, jegomość w średnim wieku i stary pryk. Ostatni przełącznik da ci dostęp do medalionu.

6. Wyjdź i pobiegnij do magazynku-spiżarni. Weź chemikalia do pielęgnacji roślin. Możesz tu też coś wymienić - biorąc w zamian obrzyna, berettę i magazynki, a także zioła, jeśli są ci potrzebne.



7. Wyjdź i ruszaj schodami do góry. Zabij prawego zombie. Przejdź korytarzem i ruszaj przez drzwi. Potem wejdź do sali głównej. Powinien czekać tam na ciebie Barry, który da ci ładunki do bazuki. Przejdź do patio, by przejrzeć się martwemu lasowi.

8. Wróć do głównej sali na górze. Przejdź do sąsiedniej jadalni. Zabij lewego zombie i zepchnij posąg w dół. Wyjdź tylnymi drzwiami.

9. Zabij martwiaki i zejdź schodami, kierując się do drugiego magazynku. Zapisz (jeśli chcesz) stan gry, korzystając z atramentowej taśmy na łóżku. Znajdziesz tu coś na wymianę - weź chemikalia, drewniany emblemat i broń, jaka najlepiej ci leży w dłoni.

10. Przebiegnij do pokoju dziecinnego i zabij roślinkę (podlej ją trucizną). Weź klucz. Podbierz też czerwone i zielone chemikalia. Zmieszaj je dla oszczędności miejsca - i masz niezły środek leczniczy.

Uwaga: zostaw sobie w Inventory przynajmniej trzy wolne miejsca.

11. Przejdź korytarzem do stróżówki. Weź magazynek i podejdź do biurka. Zastrzel zombiego wychodzącego z szafki (w łeb mu z obrzyna) i weź amunicję (dziennik ci niepotrzebny, to strata czasu) do obrzyna. Pamiętaj - w Inventory musisz mieć dwa wolne miejsca!

12. Wyjdź i skręć w prawo, ku drzwiom. Gdy je otworzysz, trafisz do korytarza, gdzie leży ciało Kennetha. Skręć w lewo, do sali barowej. Weź nuty i zagraj na pianinie. Wejdź do sekretnej komnaty i wymień emblematy.

13. Wróć do jadalni. Umieść złoty emblemat nad kominkiem i weź klucz. Obejdź stół dookoła i zabierz błękitny klejnot. Masz teraz pełne Inventory.

14. Wróć do hallu, gdzie leży ciało Kennetha. I, gdy skręcisz w prawo, wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Trafisz ponownie do hallu z pokojem dziecinnym i posążkiem tygrysa. Wejdź tam i wymień błękitny klejnot na medalion.

15. Wróć na tyły, do korytarza z komnatą amunicyjną i magazynkiem. Wejdź do zbrojowni (tam, gdzie widziałeś złamanego obrzyna). Weź magazynki i naboje do obrzyna - masz chyba jeszcze miejsce w Inventory, prawda?

16. Wróć do magazynku - wymień przedmioty - weź klucz do zbrojowni, amunicję do beretty i obrzyna. Wróć biegiem do jadalni (na parterze, nie na piętrze). Przebiegnij i kopnij się do głównego hallu.

17. Podejdź do drugich drzwi - tych, których nie dało się otworzyć bez klucza do zbrojowni. Otwórz i wejdź. Weź magazynek ze stołu i zabij martwiaka. Weź amunicję do obrzyna - leży w zamkniętym biurku. Wyjdź i wróć do hallu głównego. Idź schodami na górę i przejdź do prawego hallu. Pobiegnij do komnaty ze zbrojami i weź medalion. (Nie zapomnij o przesuwaniu posągów nad dziurami z trującym gazem).

18. Wyjdź i ruszaj do drzwi na stryszek. Otwórz je, wejdź i zobacz się z Ryszardem (jeśli masz miejsce, możesz wziąć zielone roślinki). Pogadaj z nim, wróć do magazynku i weź odtrutkę. Na wszelki wypadek zapisz tu grę. Wymień różne różności - zostaw sobie środki medyczne, obrzyna i amunicję (miejmy nadzieję, że ci jej wystarczy). Jeśli nie czujesz się na siłach by zatłuc węża, weź i bazukę. I koniecznie klucz do tarczy, ten za zegarem. Klucz od zbrojowni nie będzie ci już potrzebny. Wróć do Ryszarda.

19. Weź radio (kto go dziś używa...) i wejdź na stryszek. Jeśli chcesz, możesz zajrzeć w drzwi obok komnaty ze świecami i wziąć magazynek. Nie dostaniesz tu nabojów do obrzyna, bo jeszcze nie masz zapalniczki.

20. Zabij węża. Pamiętaj, by w miarę potrzeby używać leków. Weź medalion i naboje do obrzyna.

21. Wyjdź - nawet, jeśli zostałeś otruty jadem, uratuje cię Barry. Jeśli nie, przejdź do czynności... Jeśli tak, ocknąwszy się w łóżku pobiegnij do magazynku - wymień wszystko prawie na cztery medaliony i broń. Pobiegnij przez jadalnię do głównego hallu.



22. Wyjdź tyłem i idź do drzwi, do których przykładasz medaliony.

23. Przyłóż medaliony i wejdź do oranżerii. Pchnij schodki i wespnij się na górę. Weź korbę. Przejdź na dziedziniec. Weź roślinki i zmieszaj zieloną z tą czerwoną. Wcześniej zabij psy! Weź błękitne z drugiej strony i też je dodaj do mieszanki. Przebiegnij na drugą stronę i użyj korby, by otworzyć śluzę. Zejdź po drabinie i wespnij się na drugą stronę. Pobiegnij do elewatora. Zdechnie ci tu radio. Nie przejmuj się. Liczy się każda minuta.

24. Zabij lub omiń psy. Przejdź do przeciwległej furty. Weź i zmieszaj rośliny. Zabij psy - niekoniecznie w tej kolejności.

25. Wejdź do sypialni. - Pchnij posąg nad dziurą (tam, gdzie łapie cię roślina). Wejdź do magazynku, weź amunicję oraz uzdrawiacz w sprayu i zapisz stan gry. UWAGA: Jeśli wolisz ją zapisywać częściej, nie krępuj się; my przypominamy, byś zapisywał ją za każdym razem, gdy wkroczysz do magazynku.

26. Wymień wyposażenie - weź tylko broń i amunicję.

27. Przejdź do sąsiedniej sypialni (001). Zabij zombie i weź Czerwoną Księgę. Wejdź do łazienki. Spuść wodę i weź klucz do pomieszczenia C.

28. Przejdź do drugiego hallu, za posągiem nad dziurą z wrogą ci roślinką, i wejdź do pomieszczenia, gdzie jest zamek cyfrowy i gniazdo szerszeni. Przebiegnij obok gniazda i weź klucz do sypialni 002. Wróć do pierwszego hallu i po użyciu klucza przebiegnij na drugi koniec. Wyjmij klucz. Wejdź do pomieszczenia i pchnij regał, by odsłonić wiodącą w dół drabinę. Nie bierz tego, co leży na łóżku, stracisz tylko czas. Jeśli brak ci oręża, wbiegnij do łazienki, zabij martwiaka i weź amunicję ze zlewu.

29. Zejdź po drabinie i pchnij skrzynie nad wodą. Wejdź do wody i ruszaj do komnaty z rekinem (Płetwonurkowi z miasta Pekin urodę życia odgryzł rekin, choć czytał Mao, nie odrastało, więc pracuje jako damski manekin). Wejdź prosto do



pomieszczenia kontrolnego i użyj klucza. Weź klucz i wejdź - zanim zdąży dopaść cię rekin. Naciśnij dźwignię, która usunie wodę z niższego poziomu. Naciśnij guzik, otwierający następne drzwi.

30. Wejdź dalej. Weź dwa magazynki i dwie paczki amunicji do obrzyna. Podnieś też klucz od pomieszczenia 003. Wybiegnij i wróć drabiną do pomieszczenia 002. Jeśli masz miejsce, weź roślinki wypełniając Inventory.

31. Wróć biegiem do magazynku i zbierz trochę broni i leków, weź także klucz 003 i Czerwoną Książkę. Zapisz stan gry, źle na tym nie wyjdziesz.

32. Pobiegnij do 003 (następne pomieszczenie za gniazdem szerszeni). Wejdź i ruszaj do łazienki, gdzie po zabiciu zombie, będziesz mógł zaopatrzyć się w naboje zapalające. Wymień książki na Czerwoną, i odsłoń kolejne przejście.

33. Wejdź w sekretne przejście i zatłucz sporą, wrogo nastawioną do ciebie roślinkę - będzie się trzęsła, ale nie zostanie wykończona całkowicie. Gdy cię złapie, pojawi się Barry, który ocali ci skórę. Pobiegnij do kominka i weź klucz. Przejdź do kroku 34. Jeśli nie czujesz się na siłach aby zabić rośliny za pierwszym razem, wróć do 31 i postępuj wedle dalszych wskazówek.

31a. Jeśli podejrzewasz, że nie dasz sobie rady z roślinką, trzeba ci będzie zrobić super wstrząs. Wymień wyposażenie - upewnij się, że masz cztery puste miejsca. Weź Czerwoną Księgę i klucz do 003. Podnieś w łazience naboje zapalające i klucz do 003. Przejdź przez drzwi i przez następne, zanim na dobre zaangażujesz się w uściski z rośliną. Wbiegnij do pomieszczenia z chemikaliami i wybierz na tabliczce następujące liczby 3-4-5. Otworzą się drzwi. Weź puste butelki i zmieszaj Super Wstrząsacz.

32a. Pobiegnij do 002 i wróć do komnaty z rekinem. Wejdź do pomieszczenia, gdzie są korzonki i oblej je Super Wstrząsaczem. Wróć do magazynku i weź leki oraz broń.

33a. Wróć do roślinki przez podwójne drzwi - nie przez 003 - i zatłucz ją. Weź klucz z kominka.

34. Wróć do dworku. Zabij łowcę, który gonił cię od momentu, gdy tu wszedłeś. Wejdź do komnaty z lewej i weź Księgę nr 1. Na razie nie potrzebujesz amunicji do colta.

35. Przejdź do kolejnych drzwi w magazynku, gdzie znajdziesz nową amunicję i nowe wyposażenie. Weź broń i klucz do hełmu. Zaraz będziesz się tłukł z gadem, może więc dobrze zrobisz, zapisując stan gry.

36. Idź schodami w górę do komnaty z kominkiem - tam, gdzie dzięki użyciu zapalniczki zdobyłeś mapę. Przejdź przez drzwi z prawej i podejdź do pianina. Kliknij na nim, a wylezie z niego wąż. Zabij gada i popatrz w dziurę, podczas gdy ten zdycha. Barry ci pomoże. Wskocz do środka i wciśnij przełącznik na grobie. Przed zejściem w dół poczekaj na powrót Barry'ego. Weź kod i ruszaj na dół. Upewnij się, że w Inventory masz miejsce na baterię do podnośnika i naboje rozrywające. Jeśli nie, wróć do magazynku B i trochę się rozładuj. Potem dopiero zejdź do loszku.

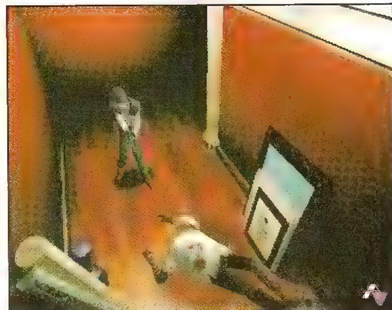
37. Zabij martwiaki i weź amunicję z lewej. Pobiegnij do drzwi. Wejdź do następnego hallu i nie zwracaj uwagi na zombie, które właśnie kogoś pożerają. Mają swoje zajęcie.

UWAGA: Aby uratować Chrisa, musisz zdobyć trzy dyski Mo.

38. Wejdź do kuchni i idź w prawo do elewatora. Zabij zombiego na ziemi. Miejmy nadzieję, że masz jeszcze dwa miejsca. Wejdź do elewatora, wjedź na górę i zabij następnego natręta. Wejdź do zamkniętej komórki i weź baterię do elewatora oraz parę nabojów rozrywających. Nie zapomnij o dysku Mo w bibliotece.

39. Wróć tą samą drogą, którą tu przybyłeś i pobiegnij do drabiny - tam, gdzie zatłukłeś węża. Wróć do magazynku na dole schodów i wymień wyposażenie: weź baterię, korbę i broń - nie zapomnij o granatniku (bazooka). Przyda się też trochę leków, bo czeka cię spotkanie z pająkiem. Zostaw dwa puste miejsca. Jeśli masz atramentową taśmę, weź ją także. Upewnij się, że został ci jeden slot.

40. Wejdź do ogrodu i przejdź do windy po drugiej stronie stawu. Zjedź na dół. Przejdź do kolejnej windy i wstaw w nią baterię. Idź w górę i przejdź do śluzy. Zamknij śluzę korbą i wróć do nowo uruchomionej windy. Zjedź w dół i dalej zejdź po drabinie - tej za wodospadem.



41. Wejdź w drzwi i spotkaj się z Barrym. Kiedy poprosi, byś z nim poszedł, zgódź się, ale nie pozwól mu iść przodem, bo zginie. Idź pierwszy, on pójdzie za tobą. Zabije łowczego i znów ruszy za tobą. Wbiegnij do pomieszczenia na tyłach i weź amunicję oraz ożywczy spray. UPEWNIJ SIĘ, ŻE MASZ CHOĆ JEDNO MIEJSCA NA SZCZEŚCIOKĄTNĄ KORBĘ. Wejdź do komnaty, w której spotkasz Enrico i bacz, co się dzieje. Jeśli masz miejsce na magazynek, możesz wziąć ciało Enrico, ale znów pamiętaj o sześciokątnej korbie. Pobiegnij, weź korbę i wracaj. Po prostu miń łowców lub zabij ich jeśli chcesz - usilnie doradzamy zostawienie towarzystwa w spokoju, dla oszczędności czasu i amunicji.

42. Przejdź do pierwszego hallu i podbiegnij do maszyny piszącej. Zapisz grę, jeśli masz taśmę. Wetknij korbę w dziurę i odwróć korytarz. Idź dalej obok drzwi. Skręć w prawo i podbiegnij do głazu. Potem kopnij się z powrotem. Głaz podąży za tobą, wiej więc, dopóki niebezpieczeństwo nie minie. Potem znów puść się biegiem i weź naboje zapalające. Jeśli przedtem wytłukłeś łowców, jeden z nich nie otworzy teraz drzwi i nie pogoni za tobą, ale kolejny i tak będzie czekał przy rozwalonym głazie. Możesz ich minąć, ale jeden wyskoczy zza drzwi, gdy będziesz brał naboje. Zabij go albo przebiegnij obok niego do drzwi za rozbitym głazem. Tam będziesz miał chwilkę spokoju.

43. Niezbyt długą, bo trzeba ci zabić pająka za drzwiami. Można go załatwić dwoma ładunkami płomieni, jeśli trafisz nie w nogi, ale w korpus. Weź nóż, jeśli nie masz go jeszcze przy sobie, i otwórz drzwi. Miejmy nadzieję, że masz miejsce na nóż - podczas walki z pająkiem trzeba było się uzdrowić. Gdy brak ci miejsca, nie pękaj - pozwól się kilka razy ukąsić małym pajęczakom i zażyj zioła. Przejdź w lewo i wejdź do magazynku. Weź uzdrawiające specyfiki i zapisz grę. Wymień wyposażenie - weź Księgę nr 1, medalion orła, broń i sześciokątną korbę. Pobiegnij wzdłuż hallu i wyjdź do zaułka z drugim głazem. Do głazu, z powrotem, i weź dysk Mo, użyj trzykrotnie korby i wejdź do pomieszczenia, gdzie leży Księga nr 2.

44. Otwórz drugą księgę i weź medalion. Idź do elewatora w ogrodzie przy fontannie. Umieść medaliony zgodnie z ich miejscami i weź zioła. Zejdź w głąb fontanny i wejdź do elewatora. Potem idź dalej drabiną i wejdź do komnaty z magazynkiem. Wymień coś lub nie, wedle woli. Wbiegnij do komnaty po drugiej stronie. Zabij martwiaki i zejdź schodami w dół. Przejdź w lewo do pomieszczenia z komputerem i wejdź do systemu (hasła JOHN i ADA). Drzwi na B2 otwórz hasłem MOLE. Wróć na górę do tych drzwi. Na zewnątrz pamiętaj o dysku Mo.

45. Podbiegnij do panelu i otwórz go. Naciśnij guzik i weź klucz do laboratorium. Wbiegnij do laboratorium, używając klucza. Przejdź przez magazynek i zapisz grę. Weź broń i środki opatrunkowe. Wybiegnij i ruszaj w lewo, by włączyć zasilanie elewatora.

46. Wejdź do środka. Nie musisz wymordować wszystkiego co żyje - przebiegnij obok i użyj terminalu, by zasilić elewator. Wróć do kotłowni i otwórz drzwi. Przejdź dalej korytarzem z prawej i wejdź do komnaty z komputerem uruchamiającym pułapki i tym sterującym zasilaniem. Uruchom windę i wróć biegiem do kotłowni.

47. Pobiegnij teraz ku działającej windzie. Dołączy do ciebie Barry. Zabij Tyrana. Łatwo to zrobić, jeśli będziesz biegał i strzelał. Pewnie cię nawet nie trafi, ale spróbuj się pospieszyć.

48. Ucieknięcie z Barrym. Z elewatora pobiegnij do windy awaryjnej. Po drodze będziesz musiał zatłuc dwa potwory na pułapie i kolejne trzy martwiaki. Użyj granatnika lub czego tam chcesz, ale zatłucz je szybko i sprawnie. Idź do schodów, otwórz szybko drzwi, wbiegnij, uratuj Chrisa i goń do windy awaryjnej. Czekają już tam Barry i Chris. Po drodze miniesz magazynek. Teraz będziesz potrzebował tylko leków. ZOSTAW JEDNO WOLNE MIEJSCE NA DRUGĄ BATERIĘ DO ELEWATORA.

49. Przełóż baterię (radio się wyłączy). Weź ją i włóż do elewatora. Ruszaj windą w górę. Wyjdź i weź flarę. Użyj flary. Wyjdzie Tyran, umykaj mu aż zostanie 29 minut do czasu, kiedy helikopter zrzuci bazookę. Zabij drania.

50. Koniec - miejmy nadzieję, że zabrało ci to mniej niż 3 godziny.

Jeśli uda ci się skończyć jako Jill w mniej niż trzy godziny, dostaniesz ingrama i nieograniczoną ilość amunicji i sekretny klucz. Jeśli skończysz jako Chris, dostaniesz minimini z nieograniczoną ilością pestek i sekretny klucz.

Jill & Chris

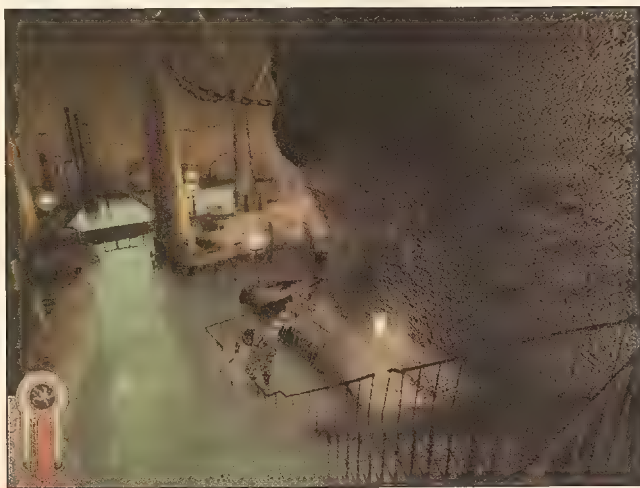
Dark Earth



Kalisto/Microprose

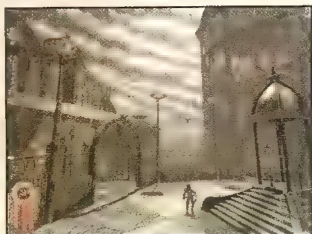
Niebanalna fabuła, wspaniała grafika, fantastyczny klimat i ogólnie rewelacja - całkiem niedawno mieliśmy okazję spotkać się z tymi wszystkimi cechami skumulowanymi w jednym produkcie. Mowa o grze Dark Earth. Historia odważnego Strażnika Ognia Arkhana, który stara się uratować przed kataklizmem miasto Spartę, na pewno niejednego z was zmusiła do dłuższego niż zwykle "posiedzenia" przy komputerze i zarwania kilku nocy. Niniejsza solucja ma pomóc wszystkim tym, którzy w którymś momencie gry zaplątali się w fabułę, nie mogąc ruszyć dalej i doprowadzić opowieści o Arkhanie do pozytywnego zakończenia. Jednak gorąco namawiam, abyście, mimo zabrnięcia w sytuację bez wyjścia, spróbowali raz jeszcze, bez sięgania po solucję, gdyż bez niej jest o wiele ciekawiej, a gra nabiera niepowtarzalnego klimatu. Jeśli jednak w dalszym ciągu czujecie, że nic więcej już się nie a zrobić... no cóż, wtedy możecie tutaj zerknąć. Tylko uważnie śledźcie tekst.

Uff.. co za koszmarna noc... - pomyślał Arkhan, przeciągając się z ulgą, spojrzał na śpiącą słodko obok swą oblubienicę Khali i z ciężkim westchnieniem wygramolił się z wygodnego łoża. Służba nie drużba, trzeba wstawać, weź miecz Arkhana i przebierz się w wiszący na haku mundur. Jeszcze tylko mała poranna dysputa z Khali i można wyjść na zewnątrz. Widać Arkhan nieco dogodził sobie zbyt przydługim snem, gdyż przed drzwiami czeka już na niego zaniepokojony Zed z wieścią, iż dowódca straży, Dhorkan, pilnie oczekuje jego wizyty. Nie tracąc czasu pośpiesznie idź do swego zwierzchnika, przed wejściem porozmawiaj ze strażnikiem i możesz już wejść do środka po reprymendę, która ci się należy. Jak na złość Dhorkan nie tryska dziś humorem, odpowiednio skomentuje twoje zachowanie i każe Ci przejąć wartę w świątyni, w której ma się odbyć ważne zebranie kapłanów. Gdy wyjdziesz na główny plac, zobaczysz swego ojca Rhylsadara żywo rozprawiającego o czymś z kapłanką Lory. Niegrzecznie podsłuchiwać, ale rozmowa jest niezwykle intrygująca i nie możesz się powstrzymać. Gdy oboje się rozejdą, natychmiast udaj się do świątyni, gdzie na posterunku czeka na ciebie rozgorączkowany kolega, który również nie oszczędzi ci uszczypliwych uwag na twój temat (co za dzień!). Sprawy przybiorą niespodziewany obrót, atak Konkalitów zaskoczył wszystkich, nie wyłączając ciebie; zabij atakującego cię przyjemniaczka i obejrzyj konsekwencje bohaterskiego czynu Arkhana. Obudzisz się w szpitalu, gdzie zaraza zaczęła już znaczyć twe ciało, ma to niestety dość przykre skutki. Strażnik zaślepiony strachem weźmie cię za bestię ciemności, na nic zdadzą się twe nieśmiałe tłumaczenia, dlatego w obronie własnej zabij go (sam tego chciał). Wejdzie Thanandar, porozmawiaj z nim, dowiesz się wiele ciekawych rzeczy o swej chorobie, możesz wyjść ze szpitala dopiero gdy usłyszysz głos Phedorii pytającej czy wszystko w porządku. Gdy Thanandar jej odpowie, udaj się do ojca, gdzie również spotkasz przerażoną twym widokiem Khali. Ojciec umówi się z tobą na spotkanie u archiwisty, spod łóżka wyjmij kawałek papieru i porozglądaj się po pomieszczeniu. Udaj się do wspomnianego archiwisty (feralne miejsce, gdzie zostałeś zarażony, drzwi po lewej stronie). Staruszek niczemu się już nie dziwi, po za tym cierpi na zaawansowaną sklerozę i nie jest pewien czy widział twego ojca i czy w ogóle go zna. W urządzeniu przy drzwiach znajdziesz błyszczący przedmiot (mirror), następnie podejdź do dziwnego mechanizmu obok książki i użyj na nim papier, który znalazłeś pod łóżkiem u ojca. O! Otworzyło się... Weź zawartość szufladki, warto również przed wyjściem poczytać skrypty i książki archiwisty, można się dowiedzieć czegoś o historii Sparty, w której zawarte są również informacje interesujące Arkhana. Teraz możesz zrobić nieco dziwną rzecz, otóż udaj się do szpitala, gdzie na zapleczu urzęduje Thanandar i właśnie coś majstruje przy delikwencie leżącym na stole. Pogadaj z nim (Thanandarem, nie z nieboszczkiem), a następnie zabij go, uważaj jednak, gdyż wraz z nim przebywa Strażnik, który nie będzie zachwycony twoim czynem. Tknięty złym przeczuciem udaj się do więzienia (na balkonie, za schodami), zabij strażnika, przeszukując go znajdziesz klucz do jednej z cel. Khali! A ty co tutaj robisz!? Czas wiać do Lower City, gdyż Dhorkanowi całkowicie odbiło... Wejdź do pomieszczenia vis a vis więzienia, pokonaj parę schodków, grubas zajęty swymi miksturami nawet cię nie zauważy. Przeszukaj półki, na jednej z nich znajdziesz klucz, który otworzy skrzynię,





którą minąłeś na dole. Znajduje się w niej mundur Bogdarana (grubas), który pamięta jeszcze czasy, gdy ten był szczupły. Okazuje się, że w znalezionym mundurze Khali wygląda całkiem nieźle, pasuje na nią jak ulał. Obydwoje wpadniecie na szatański i niebezpieczny pomysł. Schowaj broń trzymaną w garści i podążaj za Khali udając jej więźnia. Z dwoma z strażnikami w holu poszło gładko, natomiast trzeci przy windzie ma niestety "kij strzelający piorunami", czyli całkiem niezłą giwerę. Nie zawaha się jej użyć gdy tylko cię zobaczy, więc lepiej ukryj się za wozem i oglądaj wspaniałe popisy aktorskie swojej dziewczyny. Gdy strażnik się oddali, zjedź windą do niższej części miasta. Tam odwiedź swego przyjaciela, majsterkowicza Dandrysa, "pożycz" od niego masywny kilof. Spokojny już o Khali, którą zostawiłeś pod opieką przyjaciela, udaj się do baru, w którym właśnie odbywa się małe peepshow w wykonaniu tancerki Delii. Po występie idź do jej przebieralni, uspokój roztrzęsioną dziewczynę swoim widokiem i pogadaj o swych kłopotach. Delia lubi błyskotki, więc aby wyciągnąć z niej nieco informacji podaruj jej lustro znalezione u archiwisty. Będzie zachwycona i zdradzi hasło, które umożliwia rozegranie partyjki yang z niejakim Almarem, gościem, który podobno dysponuje imponującą wiedzą o chorobie dręczącą Arkhana. Jeśli macie wystarczająco dużo dobrej broni znalezionej przy pokonanych przeciwnikach, możecie udać się do zacumowanej łodzi i spróbować szczęścia. Ale ja niestety nie wytrzymałam nerwowo po dwóch rozgrywkach i porzuciłam stukniętego na punkcie yang Almara. Po wyjściu możesz bez obawy o swoje nadwątlone zdrowie skoczyć do wody i skierować swe kroki w stronę tunelu, dzierżąc w dłoni jakąś przyzwoitą broń. Po drodze przyjdzie ci zlikwidować paru namolnych gości (pamiętaj o przeszukaniu każdego z nich). Właśnie ośmieliłeś się przekroczyć granicę i postawić swą plugawą stopę na terenie Konkalitów. Nie martw się, oni tylko tak groźnie wyglądają, dwóch przy bramie można poczęstować butelką Stohlu (byle szybko, zanim cię zaatakują), który znajdziesz przeszukując różne zakamarki. Jeśli akurat nie masz pod ręką żadnego afrodyzjaku, nie pozostaje ci nic innego jak zastosować starą i wypróbowaną metodę czyli szybką likwidację. Po skończonej robocie, jeśli dysponujesz jeszcze dużym zapasem sił, możesz iść odwiedzić Zeda. W tym celu skieruj się na lewo i przejdź przez mały, rachityczny mostek, tym razem musisz zmierzyć swe siły z osobnikiem o nieco przysadzistej posturze. Jeśli się uda, przeszukaj go. Znajdziesz klucz do celi, w której siedzi twój przyjaciel Zed. Cóż, humor mu nie dopisuje, zresztą i tobie nie jest do śmiechu widząc go jak powoli zamienia się w bestię ciemności. Nic nie możesz na to poradzić, Zed już jest stracony dla Sparty, zabij go, a w nagrodę dostaniesz jego całkiem użyteczną strzelbę (która zresztą uratowała ci życie w świątyni). Tak uzbrojony wróć do miejsca, gdzie częstowałeś (lub zabijałeś) dwóch osobników i skieruj swe kroki do drugiego wejścia. Oho... chyba nie jesteśmy tu mile wdziani... Masz teraz niepowtarzalną okazję by wypróbować broń Zeda, ale oszczędzaj kule, bo mogą się później przydać. Przy zabitym grubasie znajdziesz parę użytecznych rzeczy, do których miedzy innymi należy klucz pasujący do skrzyni stojącej nieopodal. Znajdziesz tam dokument obciążający Dhorkana - kawał drania z niego, ale zemsta będzie słodka... Nie zastanawiając się długo, udaj się prosto do sprawcy całego zamieszania, czyli do gabinetu Provosta Dhorkana. Przed drzwiami objęła posterunek Phedoria, która nie wpuści cię, dopóki nie pokażesz jej zbawiennego dokumentu. Natychmiast zmieni



stosunek do ciebie i zacznie razem z tobą domagać się wyjaśnień od zdrajcy. Sam odstępca wydaje się wcale nie przejmować waszym atakiem i szybko znika wam z oczu korzystając z tajnego przejścia. Phedoria pobiegnie ostrzec Lory, natomiast ty przeszukaj biurko dowódcy i użyj znaleziony sztylet w miejscu, w którym zniknął Dhorkan. To było łatwe, zobaczymy jak będzie dalej. Oho, czone źródło światła, a to zwiastuje rychły koniec Sparty i nadejście przerażającej Ciemności. Lory i Phedoria poprowadzą cię do pomieszczenia, gdzie kapłanka podaruje ci pierwszą część pierścienia, który jest wymagany do otwarcia drzwi do tajnego pomieszczenia w domu ojca. Nadszedł czas aby wykonać wyrok na Dhorkanie, znajdziesz go majstrującego przy drzwiach bunkra, który znajduje się w Lower City niedaleko miejsca, w którym Khali sprezentowała ci pistolet. Krótka wymiana zdań i możesz wykonać wyrok. Przeszukując ciało, natkniesz się na drugą część pierścienia oraz klucz, który otworzy drzwi bunkra. Przekrocz dziwny próg, a twe oczy ujrzą supernowoczesne wnętrze i dziwne szklane eksponaty. Oglądając z zainteresowaniem swoje odkrycie przy drzwiach, znajdziesz niezwykle frapujący przedmiot, a w głębi pomieszczenia - całkiem sprawną giwerę. Zadowolony możesz kontynuować kompletowanie pierścienia. Pora złożyć wizytę budowniczemu Bandorowi, o którym napomknęła Lory. Jego pracownia znajduje się w Upper City obok świątyni, niestety przed wejściem stoi nerwowy strażnik, z którym raczej trudno się dogadać, jest nieugięty. Cóż, działa w ten



znowu masz jakieś złe przeczucie - przejdź ukrytym tunelem do Lower City i udaj się do miejsca, gdzie cumuje łódź z Almarem na pokładzie. Naprzeciwko niej znajduje się brama. Gdy wejdziesz do środka, twoim oczom ukaże się niezbyt przyjemny widok. Khali znów napytała sobie biedy! Zlikwiduj problem i nie oszczędź swej niezwykle ruchliwej dziewczynie ostrych słów, obrazi się, ale mimo to podaruje ci poręczny pistolet. Czas iść do świątyni, może znajdziemy tam ojca? Obawiam się, że tak, ale stan staruszka nie jest najlepszy, tym bardziej, że towarzyszy mu ożywiony i bestialski Thanandar. Gdy potwór zniknie, udaj się za ojcem, nie ominie cię przygnębiający widok jego śmierci (który jest ponadto bardzo spektakularny), przynajmniej tyle mogłeś zrobić. Teraz trzeba działać naprawdę szybko, zostało znisz-



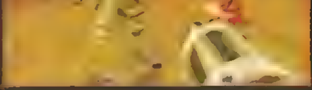
sposób tylko na swoją szkodę, po małym przestoju droga powinna być wolna. Na górze zobaczysz robiących w portki na twój widok dwóch kolesi, niezwykle podobnych do siebie. Oczywiście grzecznym zapytaniem o Bandora nic nie wskórasz, trzeba posunąć się do bardziej radykalnych metod. Weź pokaźny dokument leżący na półce i podejdź do kominka, z groźną miną obwieść zgromadzonym, żeby lepiej któryś z nich okazał się Bandorem, w przeciwnym wypadku papier wyląduje w ognisku. Skutek będzie natychmiastowy, oddaj nękanemu budowniczowi dokument i pokaż część pierścienia od Lory. To go ostatecznie przekona co do twoich zamiarów i odda ci we władanie trzeci kawałek pierścienia. Zbliżamy się powoli do końca, pozostał jeszcze w ukryciu czwarty odłamek. Nieomylna intuicja zaprowadzi cię ponownie do więzienia. Nie wdając się w zbędne pogawędki, zabij strażnika i weź od niego klucz. W jednej z cel natkniesz się na obrzydliwego Konkalita, który z dziką satysfakcją oznajmi ci, że zrobił ciebie i Zeda w balona. Takie postępowanie jest niewybaczalne i w znany już sobie sposób wymierz odpowiednią karę. Przeszukanie świeżego truposzcza nic nie da, ze złości kopnij stojący obok siennik. Zmień tryb zachowania na przeszukiwanie (klawiszem "tab") i przesuń łoże. Eureka! Masz przed sobą finalną część pierścienia, pełen radości niezwłocznie udaj się do domu ojca, gdzie dostaniesz się do tajemniczego pokoju. Spokojnie i bez pośpiechu pooglądaj wnętrze, poczytaj notatki i weź wszystko co tylko możliwe. Pod teleskopem znajduje się klucz, który zauważysz dopiero po przełączeniu Arkhana na odpowiedni "węszący" tryb. Nagle przypominasz sobie o tym dziwnym przedmiocie znalezionym w bunkrze, wygląda jakby był niekompletny. Po radę warto pójść do grubasa, od którego wraz z Khali "pożyczyłeś" mundur. Na wasz widok (to w jego stylu) zacznie skomleć i błagać o litość, oprzytomnieje dopiero gdy zaczniesz porządnie grozić mu szybką likwidacją (wejdź w tryb walki i spróbuj go zaatakować), od razu zacznie gadać do rzeczy. Pokaż mu interesujący przedmiot, by zasięgnąć o nim informacji. Niestety Bogdaran na razie nie jest w stanie stwierdzić, co to za struktura i elegancko acz stanowczo wyprosi cię z laboratorium, gdyż twoja obecność przeszkadza mu w koncentracji. Wyjdź na chwilę i wróć, zobaczysz naukowca jak rozpracowuje przedmiot. Zagadaj go, ale ten podczas twej nieobecności przemyślał sobie co nieco i postawi ci jeden warunek. W zamian za naprawę przedmiotu masz mu przyprowadzić tancerkę Delię. Chcąc nie chcąc udajesz się do Lower City po rzeczoną osobniczkę, która wykazuje nadspodziewaną chęć udania się wraz z tobą. Przedtem jednak będziesz musiał skrzyżować swój miecz z barmanem, który w międzyczasie zmienił się w potworka. Gdy tancerka stanie przed obliczem Bogdarana, ten nie posiądzie się z radości, obydwoje na chwilę zapomną o rzeczywistości i o twej obecności, ale tę sielankę będziesz musiał przerwać upominając się o zapłatę. Bogdaran spisał się doskonale i wykonał prawdziwe dzieło sztuki, które ty teraz wykorzystasz. Pora na ostateczną rozgrywkę. Udaj się na środek placu w Upper City, gdzie znajduje się dziwna machina wraz z okratowaną wnęką w ziemi, otwórz kłódkę kluczem, który leżał pod teleskopem twojego ojca, wrzuć przedmiot odpowiednio spreparowany przez chemika i jak najszybciej odbiegnij na bezpieczną odległość (jak najdalej). Możesz podziwiać pirotechniczny pokaz, którego skutki są naprawdę opłakane - cały plac zmienił się w ziejący chłodem potężny krater. Z mieszanymi uczuciami udaj się do fontanny przed domem ojca, przy której znajdziesz część do wiatraczka znajdującego się nad kraterem. Napraw urządzonko poprzez umieszczenie brakującej części i w trybie "szukania" chwyć za wiatrak. Lot nie będzie zbyt przyjemny, a zakończenie uwieńczone zostanie spektakularnym upadkiem. Na chwilę urwie ci się film, a po odzyskaniu świadomości ujrzysz, jak choroba całkowicie zawładnęła twoim ciałem zamieniając cię w godną podziwu bestię. Na szczęście twoje zamiary nie mają nic wspólnego z aktualną prezencją i nadal czujesz się Strażnikiem Ognia, który wypełnia swój święty obowiązek. Przejdź przez kilka bram, aż dojdziesz do miejsca, które zostało zniszczone przez wybuch. Gdy beziesz wracał spotka cię niemiła przygoda - droga powrotna została zablokowana i wydaje się, że jesteś skazany na powolną śmierć. Jednak na ratunek przyjdą notatki i rysunki ojca, na podstawie których otworzysz przejście z powrotem. Wystarczy tylko ustawić w odpowiedniej pozycji w sumie sześć wajch umiejscowionych po obu stronach bramy i pociągnąć za dźwignię. Lewa strona: Dół-Góra-Góra, prawa: Góra-Dół-Góra i szybkie szarpnięcie za dźwignię obok. Droga wolna, ale to dopiero początek serii pułapek. Przed tobą do przejścia labirynt, wokół którego fruwają śmiertelne ostrza. Tutaj musisz już zaufać swojej zręczności i refleksie, myślę, że po paru próbach cel zostanie osiągnięty. Gdy już struktura labiryntu znajdzie się za waszymi plecami, czeka was pogawędka z odradzającym się wciąż Thanandarem. Z doświadczenia wiemy, że nie ma sensu go zabijać, ale nawet na takiego gościa jest sposób: zabawa w chowanego. Szybko kierujemy się w stronę wielkich drzwi i klikamy na lewą stronę, a następnie na prawą. Uciekamy co sił w nogach, po czym wracamy i powtarzamy numer z klikaniem. Możemy już posmakować uczucia dobrze spełnionego obowiązku i obejrzeć zakończenie historii naszego bohatera.

Kolejna gra zaliczona, a wy wzbogaciliście wasze ciężkie życie gracza o nowe doświadczenia. Cóż, chyba pora spać, bo jutro trzeba zmierzyć się ze szkolną rzeczywistością.

Jaspin

Quake 2

PC **id Software/Activision**



Kto pamięta, ten pamięta. Dreszczyki spotkania z nieznanym, z tajemnicą, ukrytym wymiarem. Z zagubioną rzeczywistością. Idziesz w pierwszym poziomie Wolfensteina 3D do korytarza przed windą, ale jeszcze nie jedziesz na kolejne spotkanie z hitlerowcami, ponieważ jesteś tak sprytny, że wiesz, że zaraz za drzwiami na prawo można wejść w nowy świat. Badasz ścianę... kamienny blok odsuwa się. Hurrrra!!! Nowa krew gestapowców zaraz się poleje. Wchodzisz na sekretny poziom gry. A dalej? Pewnie - był Doom, gdzie mogłeś odkryć mistyczne zakamarki i spotkać się jeszcze raz z oprawcami ze swastykami na rękawach. Zanim odstrzeliłeś chłopczykowi-wisielcowi głowę, jeszcze raz zatapiałeś się w nostalgię Wolfensteina i wymordowałeś kolejne stofy tych niebieskich głupków. Tak, ukryte poziomy to rozkosz wszystkich graczy. I to one a nie kody iddqd czy idkfa decydowały o rozkoszy grania w takie perełki jak Doom, kiedy po czterdziestych trzecich odwiedzinach wszystkich leveli nic cię już nie mogło zaskoczyć. Gdy pojawił się przebój wszechczasów, the best pc game ever, Quake, znowu kusił nas niewidocznymi na pierwszy rzut oka przejściami, pomieszczeniami, gdzie czekały na nas super niespodzianki i dary od chłopaków z id: a to pentagram nieśmiertelności, a to dodatkowe załadowanie «spawary», innym razem wyrzutnia rakiet czy 200% energii. Gdy wszystkie terytoria w Quake'u, łącznie z tymi sekretnymi, zostały już zwiedzone, pojawił się Quake 2. Co tam, że Carmackowi i spółce przyświecały przede wszystkim względy marketingowe i potrzeba wyciśnięcia maksymalnej kasy z sequela do hita. Nieważne. Liczy się przednia radocha płynąca z samej gry. No to CDA postanawia «umaksymalnić» wszystkie możliwe mroczne, pozytywne wibracje towarzyszące graczom w Q2, i publikuje kompletną listę tajemnic, które ta gra kryje w sobie. Do dzieła quakeo-maniacy! Na koniec winni Wam jesteśmy pewnego sprostowania lingwistycznego. Postanowiliśmy nie gimnastykować się z tłumaczeniem angielskiego terminu secrets - wszystko to, co związane jest z odnajdywaniem ukrytych przej[illegible], miejsc z dodatkowym stuffem do zebrania itd, oddaliśmy za pomocą pięknego starożytnego polskiego słowa sekrety.

TERYTORIUM PIERWSZE - BAZA

Zewnętrzna baza - 3 sekrety
1 - Wchodzisz do wielkiego pomieszczenia z wodą po jednej stronie, która zmierza w kierunku wyłomu. Spójrz pod schody, którymi wszedłeś do pomieszczenia.
2 - Po znalezieniu pierwszego sekretu, idź wzdłuż strumienia wody i ku wyłomowi. Idź po wodzie tak długo jak możesz, zanurz się przy ściani[illegible]
3 - Gdy jesteś przy końcu planszy, idź do najniższego poziomu ostatniego pomieszczenia, spójrz pod występ w skale - zobaczysz tam czerwon[illegible] przycisk, w który możesz strzelić. Gdy to zrobisz, otwierają się ukryte drzwi do pomieszczenia, w którym znajdziesz parę miłych niespodzianek.

Konstelacja - 2 sekrety
1 - [illegible] wejdź do wody i spróbuj znaleźć [illegible] blisko tego dużego. Tam, w ścianie, znajdzi[illegible] dość duży rozłam. Strzel w niego, a eksplodu[illegible] odkryjesz tam trochę broni.
2 - Na końcu mapy, po przejściu wody, która rozdziela poziom, znajdziesz się w pomieszczeniu z pewnego rodzaju kryptą. Wejdź tam i poszukaj super spluwę.

Centrum Komunikacyjne - 2 sekrety
1 - Na początku wyjdź z tunelu, przez który wkroczyłeś do tego poziomu, i wejdź do następnego pomieszczenia. Widzisz małe bajorko? Wskocz do niego, popływaj sobie, a na dole, w rogu odnajdziesz ukryte przejście.
2 - Idź dalej przez dziurę w ścianie, tam gdzie znalazłeś pierwszy sekret, teraz wchodzisz na ukryty

POZIOM!

Zagubiona stacja (ukryty poziom) - 6 sekretów
1 - Nie skorzystaj z czerwonej windy - wskocz po prostu do wody. Wejdź do podwodnego wyłomu, gdzie znajdziesz trochę przydatnych bajerów.
2 - Strzel w czerwony przycisk. Wejdź do nowego wyłomu przy działkach, uważaj, żebyś nie znalazł się na ich linii strzału. Wejdź do wody, przykucnij, znajdziesz drugi sek[illegible]
3 - Kiedy wejdziesz do drugiej stacji (zaczynasz w pierwszej) z czerwoną windą - wskocz do wody [illegible]zuj czerw[illegible] przycisk. Strzel w niego, obró[illegible] się szybko [illegible]trzel wroga. Idź do nowego przejścia.
4 - Dobra, kiedy odnalazłeś przycisk dla czerwo[illegible] karty, którą [illegible]óciłeś, podłoga zaczęła przesuwać się do gór[illegible]. Ale co się otworzyło pod podłogą? Cóż, po[illegible] sobie trochę lub strzel w nią, i szybko [illegible]ebiegnij nad nią, a znajdziesz czwarty sekre[illegible]
5 - W ścianie otaczającej wieżę [illegible] podejrzanie wyglądający kawałek muru. Strzel w niego, zabij wszystko, co stamtąd wyjdzie, wejdź do nowej dziury, zn[illegible]dziesz tam trochę przydatnego [illegible]
[illegible] kołyski. Teraz jeszcze jeden, ale bardzo długi skok ponad, na drugą stronę. Znajdziesz [illegible]atni sekret na tym poziomie.

[illegible]

[illegible] - 3 sekrety
1 - W pierwszym pomieszczeniu na górze, w jednym z rogów, znajdziesz mały czerwony przycisk. Strzel w niego, a otworzą się tajemne wrota.
2 - W jednym z [illegible] większych pomieszczeń musisz nacisnąć przycisk, [illegible]uchomisz dźwig z ładunkiem, który zmiażdży drzwi. W pomieszczeniu, do którego możesz teraz wejść, znajdziesz mały przycisk, który otwiera podłogę, z której przyszedłe[illegible]. Idź na dół odkrytym[illegible] właśnie schodami. Znajdziesz sekret.
3 - Po chwili wchodzisz do dużego pomieszczenia z mostem umocowanym do dachu, przechodzącym nad bajorem z lawą. Most można wepchnąć do lawy po nac[illegible]ciu przycisku na jego początku. Kiedy przejdziesz przez most, ześlizgnij się w dół obok niego i odszukaj ostatni sekret.

Stacja zaopatrzeniowa - 3 sekrety
1 - Na samym początku poziomu przeskocz na[illegible] występem skalnym na dół, na ziemię. W naroż[illegible]ku, gdy się zbliżysz, otworzą się drzwi.
2 - Jeden z najłatwiejszych sekretów w Quake 2. W największym pokoju, tym z kołyskami, w rogu, znajduje się kolorowe pudło. Strzel w nie, a otworzą się drzwi. [illegible] Kucnij, wejdź do środka po parę niespodzianek.
[illegible] Poczekaj aż nadjedzie ruchoma kołyska. Wskocz na nią, a dalej stań na kołysce naprzeciwko wejścia. Kiedy odjedzie, wskocz [illegible]

[illegible]

1 - Kiedy już udało ci się z[illegible] spiralnych scho[illegible] dach tam, gdz[illegible] jak ci się wyda[illegible] znajduje się najn[illegible]szy poziom, spróbuj przeskoczyć do kołysek, za nimi znajdziesz mały czerwony guzik. Strzel w niego, a zobaczysz jeszcze więcej schodów. Oto sekret numer jeden.
2 - W przedostatnim wielkim pomieszczeniu na tym poziomie znajduje się mały pokój z paroma oknami, w które możesz strzelić, i przyciskiem. Kiedy spojrzysz w górę, na dach, znajdziesz jeden z czerwonych przycisków. Zobacz, zbliżają się schody, czyli znalazłeś drugi sekret.

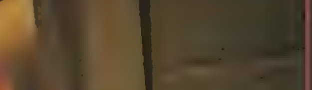
TERYTORIUM TRZECIE - WIĘZIENIE

Główne wejście - 2 sekrety
1 - Po wyjściu z pierwszego pomieszczenia zanurz się w wodzie, a odnajdziesz ukryte przejście pod pomieszczeniem, od którego zacząłeś poziom.
2 - Uważaj, będziesz musiał się tu trochę powspinać. Zacznij od prawej strony, przebądź drogę w kierunku dziury w murze, powyżej tego wielkiego białego światła. Odkryłeś sekret.

Areszt - 2 sekrety
1 - Zastrzel faceta, a dalej strzel w przycisk. Schody, którymi przyszedłeś podniosą się. Pobiegnij dookoła nich i wczołgaj się pod nie, zbierz stuff.
2 - Uważaj teraz. Niespodzianka. Kiedy przyjdziesz na sam koniec poziomu, zobaczysz pomieszczenie, do którego nie możesz wejść z powodu mnóstwa sztab blokujących drogę. Zacznij od przycisku, który znajduje się najbliżej końca. Wejdź przez wyłom i naciśnij przycisk numer dwa. Dalej przejdź na drugą stronę (najdalej końca) i naciśnij przycisk numer trzy i wejdź do sekretnego pomieszczenia po najdłuższej stronie.

System bezpieczeństwa - 1 sekret
1 - Jedyny sekret ulokowany jest w pomieszczeniu przed wejściem do pokoju strażników. Strzel w mur, wejdź przez nowy wyłom i znajdź sekret.

Pokój tortur - 3 sekrety
1 - Na początku mapy, zanim zjedziesz na dół windą na miejsce normalnej akcji, udaj się na spacer na zewnątrz. Pobiegnij do odległego rogu na lewo i odkryj sekret.
2 - Ten trochę cię zrani. Na dole, w tym wielkim zbiorniku odnajdziesz drugi sekret.
3 - W pierwszej celi więziennej wejdź do tego małego ukrytego pomieszczenia pełnego zasa-



dzek. Chodzi o to na prawo, kiedy stoisz naprzeciwko narożnika. Strzel w przycisk na dolnej cegle, a odkryjesz sekret.

Pokój strażników - 3 sekrety
1 - Na początku, zaraz po tym, jak zabiłeś więźniów i wszedłeś do drugiego dużego pomieszczenia. Zastrzel tankowców i znajdź nowy wyłom. Wejdź i oto masz kolejny sekret.
2 - Po próbie otwarcia zniszczonych drzwi, spróbuj wczołgać się pod nie. Kiedy już to zrobiłeś, spróbuj tego samego z następnymi, a odkryjesz sekret.
3 - Na początku możesz wylądować na tym wielkim placu. Naciśnij przycisk z prawej strony, podłoga obniży się.

Centrum kontroli - bez sekretów

TERYTORIUM CZWARTE - KOPALNIA

Wejście do kopalni - 1 sekret
1 - Kiedy podejdziesz do mostu, który przebiega nad lawą, skręć w prawo, a odkryjesz duży wielki kawałek muru. Strzel w niego, a znajdziesz tam wyrzutnię rakiet.

Wyższe poziomy - 2 sekrety
1 - W tym samym pomieszczeniu uaktywnisz (stając na nim) przycisk, a most przybliży się. Spójrz z bliska na odległy narożnik. Strzel tam, otworzy się pierwszy sekret.
2 - Sekret znajduje się blisko „głównego przełącznika" na tym poziomie, który uruchamia wentylator. Jeden z rzędów komputerów iskrzył się. Zacząłem w niego strzelać. „Hej, co jest, przecież mój strzał został wchłonięty!" - powiedziałem sobie. Strzelałem więc dalej. Narobiłem trochę bałaganu.

Szyb - 3 sekrety
1 - Na środku planszy wchodzisz do pomieszczenia owiniętym wokół słupa schodami. Spójrz pod schody, a znajdziesz pierwszy sekret.
2 - W tym samym pomieszczeniu, w którym odkryłeś pierwszy sekret, widzisz wielką dziurę z bajorem i dwoma wyłomami. Wskocz do wody i zanurkuj na sam dół, prosto do sekretu numer dwa.
3 - Kiedy uruchomisz wiertło, pojawi się parę nowych potworów. Spójrz na jedną z nowych dziur i strzel w ścianę. Otworzy się nowy korytarz, a również możliwe, że zobaczysz nowe przejście do obszaru odwiertu.

Obszar odwiertu - 2 sekrety
1 - Kiedy wejdziesz na ten poziom z dwóch stron, może to będzie trochę trudne do wytłumaczenia. W każdym razie musisz strzelić w dwa czerwone światła w pierwszym pomieszczeniu, a otworzą się drzwi do dziury. W dole, w dziurze w pierwszym narożniku strzel w ścianę i znajdź sekret.
2 - Oto jeden z najbardziej prymitywnych sekretów. Można go znaleźć na końcu mapy. Wskocz na kołyskę. No i już.

Niższe poziomy - bez sekretów

TERYTORIUM PIĄTE - FABRYKA

Centrum surowcowe - 4 sekrety
1 - Kiedy dojdziesz do wodospadu, przeskocz nad wyłomem skalnym i idź do otworu, tam znajdziesz pierwszy sekret.
2 - Zanim przejdziesz przez długi wiszący most nad lawą, spójrz na te trzy rzeczy przypominające drzwi. Tylko te w środku są prawdziwymi drzwiami. Podejdź do nich, a otworzą się automatycznie, w środku znajdziesz sekret.
3 - Na końcu, ale zanim wejdziesz na następny poziom, odwróć się i zobaczysz na jednym z czerwonych betonowych wsporników czerwony przycisk. Idź do tyłu wokół narożnika do nowego otworu.
4 - Hmmm, niezły wodospad. Spróbuj wykonać długi skok i wyląduj poza nim. Zostaniesz przeniesiony na ukryty poziom numer 2.

Nagła śmierć (ukryty poziom) - bez sekretów

Maszynownia - centrum przetwórcze - 3 sekrety
1 - Kiedy otworzysz jedne z drzwi, musisz nacisnąć dwa przyciski. Po tym otworzą się drzwi. Wejdź przez nie i spójrz na dziurę po lewej stronie. Wskocz na dół i poszukaj pierwszego sekretu.
2 - Możesz zatrzymać tylko jeden przen... smowy w tym samym czasie na jednym poziomie. Zorientuj się, skąd bierze swój początek, a odnajdziesz kolejny sekret.
3 - Co prawda ma on numer trzeci, ale dotrzyj do niego na samym początku. Po naciśnięciu dwóch przycisków spójrz na dach pomiędzy nimi. Strzel w małe czerwone światło, a otworzy się zaraz przy tobie nowy sekret.

TERYTORIUM SZÓSTE - SIŁOWNIA albo WIELKA SPLUWA

Maszyneria w siłowni - 2 sekrety
1 - Kiedy wejdziesz do tego wielkiego pomieszczenia, znajdziesz parę pojemników, które eksplodują, gdy strzelisz w pobliże jednego narożnika. Na co więc czekasz? Po prostu strzelaj w nie i wejdź do nowego przejścia, aby odkryć nowy sekret.
2 - To jeden z najtrudniejszych. Idź naprzód od punktu wyjścia aż dojdziesz do ściany. Spójrz w lewo, zobaczysz, że jedna z lamp pali się. Wyceluj dokładnie w białą lampę i strzel w nią. Pod twoimi stopami ukaże się otwór.

Reaktor - 1 sekret
1 - Z największego pomieszczenia na poziomie wchodzisz do mniejszego pokoju na najniższym piętrze. Przy bramie widzisz podejrzanie wyglądający kawałek muru. Strzel w niego i odkryjesz sekret.

Chłodnia - 3 sekrety
1 - Kiedy zjeżdżasz na dół po nachy... mieniu wody, wskocz na występ w skale, a znajdziesz drabinę, która biegnie pod spodem. Użyj jej a dotrzesz do sekretu.
2 - Kiedy wrócisz do „wodnej drogi", w końcu znajdziesz się w wielkim pomieszczeniu. Użyj jednej z wind, i zeskocz na występ w skale.
3 - Kiedy obrócisz koło, idź do pudełek, odwróć się i strzel w ścianę. Wejdź tam. Masz kolejny sekret.

...adowisko ... - ...
1 - Sugeruję, abyś spróbował ten sek... brnięciu przez stację pomp nr 2. A... tam, skorzystaj z mojego info o ... sekrecie. Wykonaj obydwa polecenia jednocześnie. Kiedy wejdziesz do wielkiego pomieszczenia ... sta... nr 2, musisz nacisnąć przycisk aby p... awił się most nad toksynami, możesz po nim przejść do następnego pomieszczenia. Nałóż też kostium ochronny i zanurz się. Zbierz stuff i znajdź sekret.
2 - Możesz albo płynąć bezpośrednio z poprzedniego sekretnego pomieszczenia, albo zanurkować w strumieniu, który biegnie pod miejscem, w którym zacząłeś poziom. W środku znajdziesz nowy kostium, zatem spokojnie.

Stacja pomp nr 1 - 3 sekrety
1 - Prawie na końcu (trzy pomieszcz... dziesz wielką rurę z dużą dziurą. Wskocz na kołyskę i strzel w nią z bliskiego zasięgu. Dziura się rozszerzy (a właściwie eksploduje), tak że będziesz mógł wskoczyć do rury. Płyń w długim tunelu aż znajdziesz sekret.
2 - Po odnalezieniu pierwszego sekretu ...eś teraz na zewnątrz. Strzel w obydwa k... a zobaczysz kolejną tajemnicę Q2.
3 - Gdy wrócisz już do pomieszczenia, gdzie znalazłeś pierwszy sekret, spotkasz kolejny, tym razem bardzo dziwny. W rogu, po przeciwnej stronie rury widzisz żółte światło. Strzel w nie, a kołyska po lewej wybuchnie, masz przed sobą ostatni sekret.

Stacja pomp 2 - 4 sekrety
1 - Kiedy wskoczysz do dziury na początku, spójrz dookoła siebie. Jeden z ... mentów muru wygląda naprawdę podejrza... trzel właśnie w nie... ...ajdzie... kolejny sekret.
... ze trochę boleć. Kiedy na mapie ... y punkt (on nie jest aż taki „mar... ...ać ... ozbieg i skoczyć), spójrz na prawo, zobaczysz ten długi korytarz z toksycznymi odpadkami na podłodze. R... kierunku, trzymaj się lewej strony, ... trochę do bezpiecznego miejsca, ta... sekret. Ale droga powrotna też będzie ...ę kosztować utratę zdrowia.
... - Jeden z najbardziej bolesnych sekretów. Przy końcu poziomu musisz przejść to bajorko z toksynami (dość głębokie). Teraz, zamiast przechodzić przez nie, musisz się w nim zanurzyć, w nagrodę odkryj... sekret.
4 - Ten znajdz... przy niebieskich drzwiach. Strzel w wystającą część muru, tę z symbolem. ...dziesz mógł wejść do środka. ALE:

W pliku .BSP:
„message" „You have found a secret."
„origin" „-1640 -1300 156"
„spawnflags" „2048"
„targetname" „t117"
„classname" „target_secret"

Jeśli podejdziesz do niebieskich drzwi i strz... w ścianę na prawo od nich, i skoczysz do nich i jednocześnie przejdziesz na „viewpos", zobaczysz, że stoisz dokładnie nad sekretnym pomieszczeniem, a... nie zdobędziesz za to „zaliczki", ponieważ w normalnym pliku .BSP nigdzie nie ma odnośnika do (wywoływacza) celu t117. To prawdopodobnie jest przyczyną, dla której po znalezieniu tego sekretu na ekranie nie pojawi się wiadomość „you have found a secret". Ale to jednak jest sekret.

Wielka spluwa - bez sekretów

TERYTORIUM SIÓDME - HANGAR

Hangar zewnętrzny - 3 sekrety
1 - Na początku zanurz się i strzel w silnik śmigła. Wynurz się i wejdź w szczelinę za śmigłem. Dalej płyń przez tunel, a na końcu znajdziesz sekret.
2 - Zanim wrócisz do początku mapy, spróbuj wykonać długi skok ponad rurą, znajdziesz k...ny sekret.
3 - Po znalezieniu pierwszego sekretu idź dalej, na sam koniec wielkiego pomieszczenia. Zn...dziesz się w dużym cylindrze, gdzie zobaczysz kolejne drzwi, naprzeciwko tych, którymi tu przyszedłeś. Wejdź do środka. Masz ukryty po...om!

Satelita komunikacyjny (ukryty poziom) - 2 sekrety
1 - Gdy już prawie ukończyłeś pierwszy poziom i masz właśnie wejść do windy, która przeniesie cię dalej, spróbuj najpierw zbliżyć się do cylindra po twojej lewej stronie, wskocz na dół na jego wsporniki, unikając wpadnięcia w pustkę, i skakaj wokół zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, aby zebrać adrenalinę z drugiego obrazka.
2 - Zaraz przed ukończeniem mapy, nie wchodź do ostatniego wielkiego pomieszczenia. Zamiast tego, spójrz na prawo, w ciemność. Na dole, na występie skalnym znajdziesz sekret.

Laboratorium badawcze - 1 sekret plus coś ekstra
1 - Kiedy przeskoczysz ponad krwią i naciśniesz przycisk 1/2, i skoczysz z powrotem, zobaczysz, że kraty w jednej celi są zniszczone. Strzel w nią (z czegoś odpowiedniego), a zobaczysz otwierające się przejście. To jedyny sekret na tym poziomie, ale...
Ekstra - Gdy zabijesz już wszystkich wrogów na tym poziomie, wróć do miejsca, z którego zacząłeś. Na jednym z okien (było czyste, gdy wchodziłeś) zobaczysz napis „kill me". Strzel w szkło, rozbij wszystko, tak abyś mógł wejść. Będziesz mógł tu kucnąć i wejść do małego tunelu. Kiedy z niego wyjdziesz do następnego pomieszczenia, dostaniesz tę dziwną wiadomość:
A.H.D.S.S.I.B.H
bjjc

Wewnętrzny hangar - 5 sekretów
1 - Na samym początku mapy znajdziesz wielką dziurę w pudłach. Strzel w nią, a eksplodując otworzy się. To pierwszy sekret.
2 - Kiedy uwolnisz pudła na środku mapy nad płytką wodą, spróbuj zeskoczyć i spójrz na podłogę ostatniego pomieszczen... zanurz się i po krótkich poszukiwaniach znajdziesz sekret.
3 - Na końcu wchodzisz na dół do tej wielkiej okrągłej dziury. Wskocz do wody i znajdź sekret pod mostem. Nie zapomnij zanurzyć się jak łabędź, kiedy będziesz już wreszcie na górze.
4 - Na końcu mapy znajduje się to dziwne ukryte pomieszczenie odkrywane dzięki strzałowi.
5 - Po raz pierwszy widzisz pomieszczenie wyglądające tak jak to. Skocz za pomocą RL i porozglądaj się trochę. Wyceluj w rurę biegnącą przez pomieszczenie. Eksploduje a ty zobaczysz ukryty obszar.

BROŃ

BLASTER – Twa podstawowa broń posiada nielimitowaną amunicję [illegible] zie się sprawdza w eksterminacji słabszych wrogów, [illegible] tudzież jako „otwieraiłka” do drzwi itp.

[illegible]UN – dobry na bliski dystans, zadaje wtedy sporo obrażeń. Słabszy na dalszą odległość. Wskazany dla niezbyt wprawnych strzelców, ponieważ nie wymaga zbyt precyzyjnego celowania. [illegible] zwalcza Fly[illegible] i Strogg Guards.

SUPER SHOTGUN – ulepszona wersja shotguna. Większa siła rażenia i skuteczniejsza na większą odległość. Niestety nie jest to broń zbyt szybkostrzelna.

CHAIN GUN – wielolufowe szybkostrzelne działko zmienia wrogów w [illegible]

RĘCZNY GRANAT – broń w sumie skuteczna, ale niezbyt prosta w obsłudze – granat należy odbezpieczyć i rzucić. Eksplozja następuje po chwili, w której co szybszy wróg może uciec lub Cię zaatakować. Stosować na dystans.

WYRZUTNIA [illegible] – praktycznie bez zmian w stosunku do Quake'a.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

BFG, czyli Bardzo Fantastyczna Giwera. Pojedynczy strzał z BFG nadaje nowe znaczenie słowu „tapeta” [illegible] znajduje się wróg, a za nim [illegible]. Broń skuteczna acz trudno dostępna [illegible] (pod wieloma względami).

MACHINE GUN – lekki, poręczny, dysponuje niezłą siłą ognia. Szczególnie skuteczny w bliskich starciach.

Centrum startowe – 2 sekrety
1 – Po tym, jak wykonałeś już wszystkie zadania, idź na początek mapy. Pomyśl, co może znajdować się za sterownikiem. Skocz wysoko ponad i spójrz, zanim odkryjesz sekret, zobaczysz fajną wiadomość.
2 – Na końcu spróbuj strzelić w szkło po lewej stronie, przejdź przez rozbite okno i zanurz się, płyń na dół, prosto do następnego sekretu.

Przestrzenie – bez sekretów

TERYTORIUM ÓSME – MIASTO

Domostwa – 5 sekretów
1 – Gdy wspinasz się na podwórku na samym początku, widzisz przycisk nad drzwiami, przez które wszedłeś. Naciśnij go, a otrzymasz wiadomość. Ok, to dość duża mapa, ale kiedy tu wrócisz znowu, znajdziesz nowe przejście. Wejdź przez nie, a odkryjesz pierwszy sekret na tej świetnej, dla jednego gracza mapie.
2 – Na dole na ziemi, na tym wielkim podwórzu na początku, znajdziesz jedną z jaskiń, spójrz tam na [illegible]. Strzel w wyłom.
3 – Gdy [illegible]łeś już Kłębek Danych, strzel w następny [illegible] a odkryjesz przycisk. Naciśnij go i odwróć [illegible]. Wejdź, znajdź sekret i naciśnij przycisk, który uruchomi most zwodzony.
4 – Gdy masz już trzeci sekret, wróć na start i wspinaj się w górę do przycisku i wyżej do drzwi w ścianie. Wejdź tam po następny sekret.
5 – Dla jednego gracza ten sekret jest dość trudny do odkrycia. Musisz wrócić do poprzedniego poziomu i strzałem wyłączyć systemy bezpieczeństwa, i wrócić na ten poziom. Ale gdy już wyłączyłeś systemy zabezpieczające, wróć do miejsca ze ściekami na tym poziomie, tunel w wodzie zaprowadzi cię do kolejnego sekretu.

Dolny pałac – 6 sekretów
1 – Kiedy idziesz wejściem od ścieków z poprzedniego poziomu, wejdziesz do pomieszczenia z paroma tankowcami. Zastrzel je, a gdy wybuchną, zobaczysz ukryty korytarz.
2 – Po tym jak wyłączyłeś laser, możesz wrócić tak daleko jak możesz w pierwszym sekrecie. Na samym końcu będziesz mógł wejść do ukrytego pomieszczenia z całą masą przydatnego stuffu.
3 – Kiedy jedziesz windą w górę do jednego z wejść do górnych pałaców, widzisz duży monitor z żółtymi i czerwonymi kolorami. Strzel w niego, a odkryjesz tajemne przejście.
4 – Pamiętaj o tej kolumnie z wody, niebieskiego światła, czy jak to tam nazwiesz. W każdym razie na jego górze coś się znajduje. Aby tam się dostać, musisz strzelić w powierzchnie dwóch ścian naprzeciwko i za tobą. Słup obniży się, a ty będziesz mógł zebrać z niego broń.
5 – Znajdziesz go przy drugim wejściu do górnego pałacu. Wewnątrz pomieszczenia znajdziesz panel. Spróbuj popchnąć ścianę obok niego, odkryjesz sekret.
6 – Idź do balkonu (duży, na dole) patrząc na dół na nagrywarkę cd, aby ujrzeć laser. Kiedy zbliżasz się do komputera, idź w lewo, a powinieneś zobaczyć schody w dół i bajer prowadzący do drzwi. Idź wzdłuż nowego korytarza za drzwiami, a wejdziesz do jeszcze jednego korytarza z czterema odpałaczami. Tam jest przełącznik, który wyłączy lasery. To wszystko.

Górny pałac – 7 sekretów
1 – Gdy idziesz pierwszym przejściem z górnych pałaców, zobaczysz wysoką windę. Na jej szczycie idź w stronę zakratowanych drzwi. Teraz spróbuj strzelić w jeden z rogów. Drzwi się otworzą. Znalazłeś sekret.
2 – Jeśli zamiast w górę, tak jak w sekrecie pierwszym, pójdziesz w dół na niższe poziomy, będziesz mógł strzelić w dziurę i odkryć sekret.
3 – Kiedy odkryjesz cztery odpałacze wystające ze ścian, proponuję przejść ponad krawędzią górnego prawego rogu, aby nie wylądować w lawie.
4 – Kiedy przyszedłeś po raz pierwszy z dolnego pałacu (jest to wejście, które prowadzi cię do pseudo-spiralnej klatki schodowej na górze korytarza z płotem i gongiem windy na dole) poniżej widzisz żółte pole siłowe, na lewo od niego i na górze, na suficie, znajduje się sekret; kiedy postoisz pod nim trochę, z sufitu wyjdzie potwór. Gdy go zabijesz, odkryjesz przycisk, w który możesz strzelić. Strzel, a spadnie dla ciebie ubiór ochronny.
5 – Blisko tych płomieni, które się zapalają co jakiś czas, znajdziesz ukrytą w ciemnym narożniku dziurę. Po prostu idź do tego narożnika aż spadniesz, prosto do ukrytego miejsca.
6 – W jednym z miejsc, którymi przyszedłeś z dolnych pałaców, zaczynasz poziom patrząc na drzwi zablokowane przez pola siłowe. Strzel w sufit, a odkryjesz sekret naprzeciwko ciebie.
7 – Aby dostać się do „jajka wielkanocnego”, po tym jak odnalazłeś drugi sekret (strzeliłeś w ścianę), w podłodze znajdziesz kałużę z zielonym szlamem. W rogu widzisz mały kamień utkwiony w ścianie, naciśnij go, a otworzy się ściana pod szlamem. Teraz możesz płynąć przez szlam do ukrytego pomieszczenia. Znajdziesz tam pełno rzeczy prosto z przeszłości firmy id software; nie zapomnij, że potrzebujesz czerwonej karty (z poziomu domostwa), aby osuszyć zbiornik z płynów, które przykrywają głowę pana Carmacka. Nie strać głowy (zabierz ją ze sobą). Droga z powrotem jest o wiele łatwiejsza. Strzel w ścianę naprzeciwko zbiornika z głową i idź prosto do drugiego sekretu.

TERYTORIUM DZIEWIĄTE – POZIOM BOSA

Pokoje wewnątrz – bez sekretów

Ostateczna rozgrywka – 1 sekret plus coś ekstra
1 – To ostatni, ale też najbardziej cool sekret. Po tym jak zabiłeś ostatniego potwora, idź znów na dół do korytarza uzdrowienia. Zbliż się do ślepego korytarza i strzel w wyłom, którego wcześniej tu nie było. Wejdź i spójrz na wszystkie obrazki, teraz naciśnij przyciski, które są im przypisane.
Ekstra – Po jakimś czasie ukazują się drabiniaste schody. Idź na dół (koniecznie pod kuratelą twoich rodziców!).

Dżoseph

Obok wyspy czeka na nas winda

Tomb Raider 2

PSX PC **Eidos**

Witamy w najnowszej przygodzie niezrównanej Lary. Jak można się było tego spodziewać, przed wami mnóstwo zagadek do rozsupłania i wiele sekretów do odnalezienia. Wszystkiego dowiecie się z tego tekstu. Grających na Playstation z pewnością ucieszy wieść, że teraz będą mogli zapisać grę w dowolnym momencie - co z pewnością uznają za postęp w stosunku do części pierwszej. Nie zamierzamy was pouczać jak kontrolować ruchy Lary. Po to w końcu jest podręcznik i tryb treningowy w dworku naszej bohaterki. Przy okazji, jej domek niezwykle się rozbudował. A nasza bohaterka dysponuje tu niezwykłym wachlarzem możliwości - czy na przykład przyszłoby ci do głowy, że podczas skoku chwyt w powietrzu zmienia dość mocno tor lotu i w efekcie lądujesz całkiem gdzie indziej niż planowałeś?

Podpowiedzi dotyczące walki

W tej części Lara będzie musiała stawić czoła wielu przeciwnikom - niezbyt jej przychylnym ludziom, a także innym stworom. Nieprzyjaciele będą niekiedy dysponować sporą siłą rażenia. Ważne jest aby lepszy oręż zachować na trudniejszych wrogów - używaj jednak go tak, by eliminować drani szybko i skutecznie, z najmniejszą stratą czasu. Uważaj na robotników na rusztowaniach - potrafią się zręcznie wspinać i polezą za Larą niemal wszędzie. M-16 i Uzi oszczędzaj na NZS (Naprawdę Złych Skurczybyków). Waląc do grupki wrogów nie trać amunicji, tylko puszczaj spust gdy wróg pada - po co tracić ołów na nieboszczyka. Uważaj na cienie - niektórzy podstępiusze lubią atakować z góry, inni zaś przepadają za akcją od tyłu. Hm... W tej grze Larze wielokrotnie przyjdzie badać rejony podwodne. Oczywiście i tu znajdzie się pełno Wrażych Stworów. Lara potrafi walczyć pod wodą, lepiej jednak spisuje się na lądzie - harpunem odeprzyj atak, wycofaj się na brzeg i użyj poważniejszych argumentów. Przeładowanie miotacza harpunów też zajmuje trochę czasu, jeśli więc zaczepi cię grupka wrogów, lepiej się nieraz wycofać w bardziej suche rejony niż wdawać w uporczywą i beznadziejną haratanine.

A teraz do gry...

Wielki Mur

Rozpoczynasz w dolinie nie opodal Wielkiego Muru. Wskocz do wody i popłyń na lewo od wielkiej skały. Wejdź na głaz i zabij tygrysa, potem skocz do przodu i ruszaj ścieżką dalej. Po dotarciu do rozpadliny podciągnij się, obróć wokół osi, skocz, złap za występ i podciągnij się w górę. Zabij zbliżającego się tygrysa, skocz przed siebie nad rozpadliną i ruszaj ku Kamiennemu Smokowi (Sekret nr 1). Wdrap się dwukrotnie, potem podciągnij na skalną półkę. Odwróć się i skocz w lewo, chwyć za krawędź i podciągnij się w górę, żeby przedostać się nad kolejną rozpadliną. Potem podciągnij się jeszcze raz, by dotrzeć do budynku. Kiedy już jesteś w Wartowni opuść się przez kratę w górnej części budowli, aby wskoczyć do wody. Ruszaj przed siebie, skocz i podciągnij się w górę, żeby dotrzeć do przełącznika. Przesuń go i ruszaj dalej. Zaatakują cię kruki - zabij je albo zrób kilka uników. Biegnij dalej, aż dotrzesz do rozpadliny. Wartownia po jej drugiej stronie jest zamknięta, klucz znajdziesz w wodzie na dole. Wyłażąc z wody natkniesz się na tygrysa - zabij go, zabij! (po co się tu przypałętał). Na mur dostaniesz się ponownie włażąc w górę po zieleni. Podciągnij się i już jesteś. Przejdź do Wartowni i otwórz drzwi. Wymorduj kręcące się przy wejściu pająki - jeden drań zostanie, żeby strzec zardzewiałego klucza nad drabiną. Zabij go, weź klucz i otwórz nim zamek obok drzwi. Wal przed siebie, dopóki nie znajdziesz szkieletu. Ktoś przed tobą miał pecha. Przy trupie leży med-pakiet i ładunki do spluwy, ale kręcą się tu też pajączki i ich mama, a ta atakuje z tyłu (świnia nie pająk!). Zanim zbierzesz łup, załatw najpierw mamuśkę, a potem jej czeredkę. Wyciągnij blok i ześlizgnij się po zboczu ku sadzawce. Wskakuj do wody i ruszaj w lewo ku ścianie. Podskocz i złap za krawędź, a potem, zwisając na rękach, przesuwaj się w prawo unikając strzałek. Przepłyń pod wodą ku wyjściu i wypłyń w rogu tak, aby uniknąć kolejnych pocisków. Wdrap się na brzeg i ruszaj korytarzem w dal. Natkniesz się tu na zapadnię z zaostrzonymi kołkami godnymi króla wampirów. Przebiegnij szybko nad nią i przedostań się przez drzwi, które zaraz się za tobą zamkną. Ruszą na ciebie dwa głazy od lewej. Skręć w prawo i biegiem marsz. Gdy korytarz zacznie się zwężać, przeskocz nad ostrzami i wyląduj na pochylni. Zsuń się w dół, skocz w lewo i weź amunicję. Pobiegnij przed siebie i podciągnij się na półkę, aby uniknąć zwierających się ścian. Ci starożytni Chińczycy naprawdę nie lubili gości. W następnej sali znów znajdziesz zapadnię w podłodze i wahadłowe ostrza. Ruszaj dalej i przeskocz nad ostrzami. Zbliżając się do ostatniego, skocz i w powietrzu obróć się w lewo. Lądujesz tuż obok Sekretu nr 2 - Nefrytowego Smoka. Weź go i wróć do sali, zanim zamkną się na tobie dwie ruchome ściany. Przejdź po zapadni trzymając się prawej strony. Lewa ściana zatrzyma się nie czyniąc ci krzywdy. Na końcu sali przystań na szczycie rampy i odwróć się tak, żeby ześlizgnąć się w dół. Na dole zawiśnij i puść się, potem skocz w prawo unikając kolejnej zapadni, przez którą przelecisz, gdy nad tobą zamkną się kolejne szpikulce. Wejdź do jaskini i ruszaj do przodu. Weź med-pakiet, skręć w lewo i przemknij obok ostrzy. W kolejnej komnacie czeka się zjazd po linie i mnóstwo pajączków. Wymorduj stawonogi i weź Sekret nr 3 umieszczony pod liną. Aby znaleźć Złotego Smoka, musisz zajrzeć do wąwozu i odnaleźć brązowawą skałę pokrytą mchem. Stań nad skałą, odwróć się tyłem do jaru, zwieś się na rękach z krawędzi i puść. Skocz, złap krawędź i przesuwaj na rękach w prawo, dopóki nie będziesz mógł podciągnąć się w górę. Ruszaj wzdłuż ścieżki (po drodze zbierz trochę flar). Potem zejdź po drabinie w dół, na dno wąwozu. Odczuwane przez Larę wstrząsy sygnalizują nadejście Tyrannosaurusa Rexa. Wróć do sali i zabij go z daleka. Kiedy ukatrupisz bestię, możesz przejść przez wąwóz i wziąć Złotego Smoka. Wywoła to drugiego T-Rexa, którego również musisz zabić i wrócić na krawędź wąwozu. Przez wąwóz przemknij się na linie i wyląduj na półce z drugiej strony. Zabij czekające tam na ciebie oba tygrysy i ruszaj do wyjścia.



Wenecja

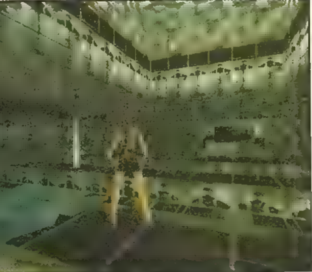
W Wenecji Lara zaczyna w ślepym zaułku. Wyjdź na korytarz i załatw atakującego cię dobermana. Aby załatwić strażnika na balkonie (ma klucz), będziesz musiał wykonać parę uników i trochę postrzelać. Ruszaj dalej i idź, dopóki nie usłyszysz zbliżających się kroków - wtedy zacznij strzelać i cofnij się w głąb alei, żeby załatwić jeszcze kilka psów i strażników. Po wyjaśnieniu sytuacji wyjdź z alei, znajdziesz się nad kanałem. Daj nura do wody (w Wenecji? Ba! Tak naprawdę, kiedy ktoś wdepnie tam w kanał, to nawet nie próbują mu uratować nogi, tylko amputują i kropka) i przepłyń pod drzwiami, by dostać się do łodzi. Sprawdź łódź i uruchom przełącznik, aby otworzyć pewne drzwi (znajdują się gdzie indziej). Wyjdź do portu i wejdź do chatki. Weź ze stołu flary i ruszaj drabiną w górę. Wdrap się na każdą z drabin (po wciśnięciu odpowiedniego przełącznika otwierającego zapadnie). Dotarłszy na dach, ostrzelaj okna i opuść się do sali. Wejdź przez drugie okno, które przed chwilą rozwaliłeś i przeskocz na markizę (nie jest to żona markiza, tylko pochyłe, płócienne zadaszenie, na przykład nad wejściem do sklepu). Teraz przeskocz jeszcze raz na balkon i weź (od strażnika, którego zastrzeliłeś wcześniej) znajdujący się tam klucz do magazynu z motorówką. Wróć do sali i ruszaj, żeby otworzyć drzwi, które otworzyłeś z domku na przystani. Zabij dobermana, idź dalej przez salę i przełącznikiem otwórz drzwi znajdujące się wysoko na ścianie po drugiej stronie kanału. Przejdź do zabitego dobermana i rozwal strzałem okno. Podbiegnij, wyskocz i chwyć krawędź markizy. Podciągnij się w górę i ruszaj skokami z markizy na markizę, aż dotrzesz do półki nieopodal drzwi. Wskocz do środka i przełącznikiem otwórz drzwi kanału. Daj nura do kanału, wróć do doku motorówki i otwórz drzwi. Wypłyń i przedostań się na półkę obok chatki. Wdrap się wyżej i zabij ochroniarza. Zanim wrócisz do motorówki, zabierz gorylowi automaty. Wróć do łodzi, wejdź do niej i ruszaj ku otwartym drzwiom na kanał. Przepływając przez drzwi zatrzymaj się i zapal flarę, aby oświetlić przejście na prawo. Na końcu tego korytarza czeka na ciebie Sekret nr 1. Weź Smoka, a potem zeskocz w dół i wymorduj szczury. Śmierć gryzoniom! Odwróć się ku drabinie, potem odwróć się i ruszaj w prawo. Skręć na końcu jeszcze raz w prawo i skocz do wody. Płyń lewym kanałem, aż znajdziesz trochę amunicji do Uzi. Weź ją i wróć do łodzi. Zapal kolejną flarę i płyń dalej. Przy dnie wodospadu możesz zanurkować do sadzawki i wziąć Złotego Smoka. Płyń dalej, aż dotrzesz do rozległej podziemnej komnaty ze sporą ilością kolumn. Kieruj łódź w lewo, dopóki nie dotrzesz do półki. Wskocz na nią, zabij szczura, rozwal okno i wreszcie zastrzel ochroniarza, który pojawi się, by zbadać przyczynę hałasu. Weź amunicję, wróć do łodzi i zatrzymaj się po przepłynięciu dużych, metalowych wrót. Wyskocz z łodzi, przepłyń ku dokowi i wejdź przez rozbite okno. Wejdź do pokoju, uruchom przełącznik i weź łuski. Wróć do doku i wdrap się na drabinę (nie omieszkaj zauważyć zamkniętych teraz drzwi). Poziom wody podniósł się wraz z twoją łodzią. Musisz więc dać nura i znów poruszyć znajdującym się pod wodą przełącznikiem, aby otworzyć kolejne drzwi. Wróć do łodzi i ruszaj dalej. Trzymaj się lewej, żeby uniknąć ostrzału i zatrzymaj łódź przy gondolach. Wyjdź z łodzi i przejdź do doku. Wespnij się na skrzynię, potem skocz, chwyć się krawędzi markizy i podciągnij się w górę. Przejdź ku prawej i skocz na górne przejście. Zaatakuje cię strażnik z dobermanem, cofnij się więc ku krawędzi i zastrzel obu, zanim skoczysz w tył i do góry. Weź med-pakiet zabitego. Inny typ pilnuje motorówki w głębi kanału. Możesz go zniechęcić z miejsca, w którym się znajdujesz - skręć następnie w prawo i ruszaj na dziedziniec. Ruszy na ciebie jakiś nachalec z pistoletem, zabij więc natręta, unikając przesadnej brutalności. Zabierz mu stalowy klucz i otwórz nim drzwi na dziedziniec. Przejdź przez nie i opuść się w dziurę, żeby uruchomić przełącznik. Gdzieś na tym poziomie otworzą się jakieś drzwi - usłyszysz zbliżające się kroki. Wyjdź z dziury, zastrzel ochroniarza i weź amunicję. Wróć do motorówki i staranuj nią gondole. Mogą cię tu zatrzymać podwodne miny. Uruchamia je tylko motorówka. Na twoje szczęście masz dwie. Wymierz łódź i dodaj gazu. Wyskocz z łodzi - w ostatniej chwili - i popłyń do doku, kiedy twoja motorówka zdetonuje miny. Weź zabitemu strażnikowi amunicję do M-16. Żelazne drzwi są zamknięte - musisz gdzieś znaleźć klucz. Wsiadaj do nowej motorówki i wróć tam, gdzie twoja poprzednia łódź podpłynęła w górę. Z lewej za rogiem czeka kolejny natręt, wyskocz więc z łodzi i zabij go, kiedy tylko znajdziesz się w doku. Weź jego amunicję. Wróć do łodzi i ruszaj dalej, dopóki nie trafisz na linę do wieszania bielizny z prawej, u wejścia do mniejszego kanału po lewej. Staranuj obie gondole na przystani i wyskakuj z łodzi. Rzuci się na ciebie jakiś jegomość z pałą, ale zdołasz go zatłuc, zanim zdąży się zbliżyć. Wejdź do mrocznego pomieszczenia, zabij szczury i rusz przełącznikiem - otworzą się jakieś drzwi (nie wiadomo gdzie, ale później się to wyjaśni). Wróć na przystań. Spójrz w górę przed wskoczeniem do łodzi. Widzisz nad sobą jakieś okna. Podskocz w górę i uczep się krawędzi. Potem podciągnij się wyżej, żebyś mógł ostrzelać okna. Wejdź do środka i weź z łóżka Nefrytowego Smoka. Wróć do łodzi, skręć i ruszaj wąskim kanałem, który zauważyłeś wcześniej. Trzymaj się lewej, a gdy kanał przetnie inny, większy, znajdziesz drzwi, które otworzyłeś niedawno przełącznikiem. Wejdź i nie pękaj, choć zaraz po twoim wejściu drzwi się zatrzasną. Weź Żelazny Klucz z sadzawki, wdrap się na drabinę i zatłucz doberma-

na (oraz jego pana). Weź med-pakiet i rusz przełącznikiem. Teraz pojawi się Prawdziwy Twardziel, który zastawi ci drogę do łodzi. Możesz go zastrzelić przez szczelinę w drzwiach, lub - jeśli chcesz oszołomić przyjaciół - skacząc w tył, robiąc salto i strzelając, zanim wpadniesz do wody. Tak czy kwak, kiedy będzie po wszystkim, wróć do motorówki i wycofaj się do miejsca, gdzie znalazłeś drugą. Teraz masz klucz do otwarcia drzwi, które były przedtem zamknięte. Musisz zabić drugiego natręta. Porusz przełącznikiem przy oknie i otwórz drugą bramę, co blokuje ci wyjście. Wróć do łodzi i ruszaj ku kanałowi pod przejściem, na którym zastrzeliłeś faceta strzegącego motorówki. Trzymaj się lewej, dopóki nie trafisz na otwarte drzwi (na prawo). Przepłyń i cofnij łódź do drzwi na jednej wysokości z rampą po lewej. Wyskocz z łodzi i wejdź, docierając aż do miejsca, gdzie będziesz mógł stanąć. Zastrzel ochroniarza i weź jego amunicję. Rusz przełącznikiem, aby usunąć ostatnią przeszkodę na tym poziomie. Teraz uważaj - gdy dostaniesz się do łodzi, wokół zaczną świstać strzałki. Lepiej zapisz grę. Gotów? Jazda! Przyspiesz i przeskocz rampę, hamując natychmiast tak, żebyś mógł ostro skręcić w lewo, w szeroki kanał, potem skręć gwałtownie w prawo do węższego (drzwi są już otwarte). Na skrzyżowaniu jeszcze raz w prawo i prosto do wyjścia.

Kryjówka Bartoli'ego

Wyjdź i zabij kilka szczurów. Obejdź budynek z lewej, zabij strażnika i kolejne szczury, potem zaś rusz przełącznikiem. Zabij też następnego natręta i weź od obu ich med-pakiety. Wejdź do otwartego teraz pokoju i zastrzel draba na balkonie - i jego przyjaciela, który pokaże się na parterze. Weź łuski od drugiej ofiary, rozwal okno i zatłucz dobermany, które wyskoczą, gdy podejdziesz bliżej. Przejdź na tyły dziedzińca i weź flary, med-pakiet i amunicję. Teraz musisz przejść silnie strzeżonym korytarzem. Kiedy podejdziesz zbyt blisko, kilka posągów zacznie cię rąbać ostrzami. Trzymaj się z prawej i skacz po kolei do przodu, gdy ostrza idą w górę. Nie rozpędzaj się za bardzo, żeby nie trafić na następne. Na końcu korytarza zapal flarę - zobaczysz kolejny przełącznik, który otwiera tylne drzwi do kanału. Teraz przebiegnij obok strażników bez zatrzymywania się - owszem, będą się zamierzali, ale bez przesadnego zapału. Po powrocie do rozległej komnaty znajdź tam pochyłe drewniane pudło. Stań tyłem do pochyłości, skocz w tył, a potem naprzód, złap za krawędź i podciągnij się w górę. Przejdź w lewo, pociągnij blok i opuść się na posadzkę. Przejdź pod półkę po lewej od bloku, który właśnie tu przyciągnąłeś, podskocz i podciągnij się do góry. Teraz możesz się odwrócić i przeskoczyć z obrotem na przeciwległy balkon, gdzie zabiłeś pierwszego ochroniarza. Weź jego amunicję, podejdź do pofałdowanej ściany i wespnij się do okna. Wejdź na półkę, odwróć się w prawo i załatw strzelca na przeciwległym balkonie. Teraz możesz się odwrócić i raz jeszcze wykonać efektowny zeskok z końca balkonu na markizę. Zaczniesz się z niej zsuwać, więc żwawo złap za krawędź, potem zwisając na rękach przesuń się w lewo, podciągnij i znów przeskocz nad kanałem. Skręć w lewo, skocz z rozbiegu, złap się za krawędź, podciągnij się w górę. Stoisz - a przynamniej powinieneś - na wąziutkiej krawędzi. Odwróć się i znów skocz pod kątem nad kanałem ku następnemu zadaszeniu. Na tym możesz nawet stanąć, odwróć się więc ku otwartym drzwiom, skocz i podczas skoku naciśnij "chwytanie" - trafisz w drzwi, zamiast w ścianę nad nimi. Oczywiście zaczepi cię para przyjaznych jak zwykle dobermanów, załatw więc je zanim się zbliżą. Upewnij się przedtem, że w razie czego nie wlecisz tyłem w otwarte drzwi. Ruszaj schodami w górę i załatw pierwszego z jakże licznych tu goryli. Wejdź do pokoju, z którego się wyłonił, i w lewym rogu poszukaj ukrytego wyłącznika. Porusz nim, by otworzyć drzwi w poprzedniej komnacie - możesz się nimi dostać na balkon, gdzie leży zastrzelony niedawno twardziel. Zostawił trochę amunicji i Kamiennego Smoka. Weź to wszystko, wróć do komnaty z dźwignią i celnym strzałem rozwal okno. Placyku pod oknem strzeże - a co ma robić? - strażnik. Możesz zastrzelić go z góry albo zejść w dół i załatwić go z bliska. Przejdź dalej, rozwal kolejne okno i wdrap się na górę, do środka. Nagle otworzą się drzwi i wyjdzie z nich facet z pałką i psem, a za tobą na krawędzi pojawi się drugi. Są dość ślamazarni i można ich załatwić, trzeba tylko stale być w ruchu (pies jest najbystrzejszy, więc jego trzeba załatwić pierwszego). Rób efektowne uniki, a w razie potrzeby możesz nawet wycofać się na schody.

Kiedy wszyscy będą już leżeli martwym bykiem, wróć do komnaty i dwukrotnie pchnij płytę w tyle kominka - otworzysz ukryte przejście. Wdrap się, zabij szczura i ruszaj po pochyłości. Gdy się zbliżysz, świśnie ku tobie ukryte ostrze, cofnij się, odwróć się w prawo i skocz do wody. Wdrap się na górę na drewniany pomost na rogu i zbadaj następną śmiertelną pułapkę. Musisz jeszcze wykonać kilka skoków, racz jednak zauważyć, że płomienie strzelają w określonych momentach. Zgasną, kiedy zeskoczysz z półki, na której stoisz, przygotuj się więc, stań tyłem do ściany i jazda! Skocz z półki i wylęduj na kolejnej platformie. Do następnych półek wykonaj dwa skoki z miejsca. Jeśli nie trafisz lub gdy ogarną cię płomienie, możesz wylądować w wodzie i spróbować jeszcze raz. Na miejscu otwierają się drzwi i - jakżeby inaczej? - wyłazi z nich facet z bronią i dobermanem. Wiesz, co masz robić. Skocz potem ku pochylni, skocz jeszcze raz i podciągnij się do najniżej zwisającemu kandelabrowi. Skocz w prawo i złap za krawędź. Podciągnij się i rusz dźwignią, aby otworzyć drzwi za kominkiem. Przeskocz z powrotem na kandelabr, odwróć się i skocz ku najbliższemu, nieco wyższemu. Znów przedostań się na półkę po prawej i przesuń kolejny przełącznik, który otwiera ukryte drzwiczki w malowidle na ścianie - znajdziesz w nich Klucz do Biblioteki. Wróć na świecznik, skręć w prawo i skocz na kolejny, aż wreszcie przedostań się na półkę. Wymorduj zbliżające się szczury i idź w stronę, z której nadciągnęły, potem skocz. Złap za krawędź i przesuwaj się na rękach ku prawej, dopóki nie będziesz mógł się podciągnąć. Teraz jesteś na najwyższej krokwi, pobiegnij więc i skocz na drewnianą podłogę obok stosu cegieł. Zabij kryjącego się za nimi oprycha i weź jego med-pakiet. Uważaj, aby nie spaść, bo to pewna śmierć. Wdrap się po cegłach i skocz w prawo, żeby pociągnąć za kolejną dźwignię. Rusz nią kilkakrotnie, żeby dostosować wysokość świecznika tak, byś mógł dotrzeć do Klucza Bibliotecznego. Zeskocz na cegły i zejdź w dół, potem wróć do świecznika aż dotrzesz do światła obok Klucza. Rozpędź się, skocz i podciągnij w górę, weź klucz i wróć do świecznika. Przeskakuj z jednego na drugi, aż dotrzesz na przeciwległą stronę, po czym rozpędź się, skocz ponownie i złap za krawędź. Zamiast tego wylądujesz na krawędzi, co oszczędzi ci konieczności powrotu do przełącznika i ponownego dopasowywania wysokości. Wróć na parapet okna i ruszaj w prawo. W dole zobaczysz ogień, zwieś się więc tak, żeby spaść do wody, nie w płomienie. Powinieneś się teraz znaleźć przed drzwiami do Biblioteki. Przesuń podwodną dźwignię i przepłyń przez otwarte teraz drzwi. Skręć w prawo i na powierzchnię. Z lewej powinieneś zobaczyć szczelinę w podłodze. Jest tam ciemno, zapal więc flarę i ruszaj w tę dziurę. Trafisz do labiryntu, w którym powinieneś poruszać się wedle następujących wskazówek: W prawo i za róg. Przepłyń przez większy otwór, potem przez mniejszy pod szczytem ściany. Po wpłynięciu w wąski korytarzyk skręć w prawo i poszukaj małego otworu z lewej i przy dnie. Wejdź i natychmiast skręć w lewo (znajdziesz granaty) potem wróć w prawo, by znaleźć Złotego Smoka. Nieopodal jest przełącznik, porusz nim i ruszaj przez nowo otwarte drzwi, gdzie wreszcie będziesz mógł nabrać tchu. Nie wyłaź na górę, bo spłoniesz. Wróć labiryntem do drzwi Biblioteki. Wejdź i zabij strażnika. Przejdź przez duże drzwi i wdrap się na regał z lewej. Z góry możesz zatłuc kilka szczurów, potem przeskocz na następny regał i przesuń dźwignię, która otwiera kolejne strzeżone drzwi. Skocz w stronę okna, potem odwróć się w lewo i wdrap do góry. Rozwal okno z pistoletu i skocz na parapet. Odwróć się i ześlizgnij się w dół, na markizę. Uczep się jej krawędzi i podciągnij tak, abyś mógł skoczyć tyłem ku półce za tobą. Rozpędź się, skocz ku przeciwległemu dachowi. Odwróć się w lewo i skocz na szczyt ceglanej ściany. Teraz zrób SAVE i wykonuj go co chwilę. Stojąc NA ścianie przejdź ku końcowi pochyłości. Odwróć się tak, aby stanąć twarzą do budynku po przeciwległej stronie kanału, rozpędź się i chwyć najniższą krawędź dachu. Wciągnij się na daszek i ruszaj ku niewysokiemu kominowi. Cofnij się o kilka kroków od krawędzi dachu i skocz ku półce. Na rękach przesuń się w lewo, dopóki nie będziesz mógł się podciągnąć. Przejdź za ścianę, gdzie znajdziesz basen i parę Uzi. Opuść się obok komórki i zabij natręta, zabierając mu przy okazji amunicję. Weź ze stołu klucz do detonatora i ruszaj ku drzwiom, które same się otworzą. Po drugiej stronie czeka strażnik, z któ-



rym wiadomo co robić. Przed powrotem do głównej sali Biblioteki weź med-pakiet strażnika. Na ścianie jest przełącznik, przesuń go, żeby otworzyć drzwi. Wejdź i załatw obu natrętów - pojawią się z lewej. Zanim ruszysz dalej, zabierz ich naboje i magazynki do Uzi. Na razie nie detonuj jeszcze niczego. Zamiast tego, wespnij się na szczyt muru z cegieł i przejdź w lewo do końca. Podciągnij się dwukrotnie w górę, aż staniesz na pochyłym dachu. Rozwal szkło i weź ze stołu Nefrytowego Smoka. Zeskocz do wody i podpłyń do niskiej ściany ze skrzynką detonatora. Wysadź budynek i zabij strażnika - jest wyżej, nad tobą. Wdrap się na ceglany mur i podejdź do ruin. Zacznij się wspinać po rumowisku. Musisz skakać, podciągać się i łapać co się da - w końcu trafisz na szczyt i możesz ruszyć ku mrocznemu korytarzowi, którym dotrzesz do końca tego poziomu.

Budynek Opery

Zastrzel strażnika na platformie w dole - jest to dość trudne, ale wykonalne. Weź jego amunicję i wskocz do wody z miejsca, w którym stał przed chwilą. Popłyń w lewo dookoła budynku i wespnij się na drabinę - wydostaniesz się na wąską półkę. Podejdź do jej krawędzi i stojąc twarzą do kanału skocz przed siebie i chwyć tak, byś mógł się podciągnąć. Rusz przełącznikiem, aby otworzyć drzwi w dachu i wespnij się po drabinie ku leżącej wyżej półce. Rozpędź się i przeskocz na półkę po drugiej stronie kanału, potem odwróć się w lewo i skocz z rozbiegu na półkę z bujającą się skrzynią. Podciągnij się w górę i pobiegnij nad kanałem aż do miejsca, gdzie z rozpędu musisz przeskoczyć na pochyły daszek. Chwyć krawędź i przesuń się na rękach w lewo, dopóki nie dotrzesz do małej półeczki. Skocz z rozbiegu i zwiń się w locie tak, żeby przelecieć przez otwór w dachu. Jeszcze w locie wyciągnij spluwy, by załatwić strażnika i zabrać mu Ozdobny Klucz. Ruszaj schodami w górę i zabij kolejnego nachalca, gdy tylko przelezie przez drzwi. Weź jego med-pakiet i ruszaj na górę. Wróć na półkę, na której już byłeś (tę z bujaną skrzynią) i stań przodem do niewielkiego budynku z półką po lewej. Nie próbuj przeskoczyć przez widoczny pośrodku dachu otwór - na podłodze ktoś rozłożył szkło i padniesz jak zajączek. Psiakość, co za nieufność wobec przybyszów, czy ci Wenecjanie nie słyszeli o korzyściach wynikających z turystyki? Skocz z rozbiegu, aby wylądować na pochyłości obok ściany po prawej. Chwyć krawędź i przesuń się na rękach, dopóki nie dotrzesz do płaszczyzny w rogu. Stań tyłem do ściany, skocz na pochyły dach, ześlizgnij się w dół i znów złap krawędź. Powinieneś zawisnąć przed oknem. Puść się i natychmiast chwyć parapet. Podciągnij się, stań, rozstrzelaj okno i wejdź (ostrożnie!) do środka. Szkło jest bardzo ostre, wejdź więc powoli. Przejdź komnatę, wdrap się na drabinę i ozdobnym kluczem otwórz drzwi na końcu hali. Teraz będziesz musiał pokonać odcinek niepewnego dachu. Ustaw Larę tak, żeby znalazła się na krawędzi solidniejszej części dachu i twarzą do przeciwległej ściany, po drugiej stronie trzech zapadających się sekcji dachu. Skocz z miejsca. I zacznij biec, gdy tylko trafisz na pierwszą zapadnię. Przecinając trzecią, skocz z rozbiegu, a kiedy wreszcie przebiegniesz ostatnią z zapadających się płyt, ponownie skocz z miejsca i złap krawędź. Podciągnij się i wyciągnij spluwy. Ruszaj na dach Gmachu Opery. Zastrzel strażnika i opuść się. Wisząc nad przepaścią, znów się wciągnij i błyskawicznie ponownie dobądź broni. Przewieszka zainteresowała kolejnego twardziela z dobermanem. Zabij, skocz z rozpędu na dach i skręć w lewo. Znów czterech twardzielców. Załatw ich jak minister interpe-

lacją poselską, weź ich med-pakiety, amunicję i naboje, a potem wróć do dyndającej skrzyni. Skocz z rozbiegu, podciągnij się na małą półkę po prawej i zapal flarę. Spuść się niżej i porusz dźwignią na lewo od skrzyni. Otworzą się bliźniacze potrójne drzwi na dachu - i oczywiście wylezą z nich dwaj rewolwerowcy. Wdrap się wyżej i załatw natrętów, a potem właź w otwarte właśnie drzwi. Czeka cię para dźwigni. Prawa na razie nie zda ci się na nic, przesuń więc lewą, by otworzyć kratę i wejdź w nowe przejście. Przebiegnij szybko przez korytarz, aby poruszyć głaz. Stań przy przełączniku w ścianie, potem porusz nim, żeby zamknąć kratę i wdrap się po drabinie. Idź wyżej, dopóki nie miniesz otworu, który o mało by cię nie zatrzymał, gdybyś tak przebiegle nie opuścił kraty. Zeskocz na posadzkę, zabij strażnika z lewej, postaraj się jednak nie wejść pod wór z piachem. Weź med-pakiet goryla i ruszaj ku drzwiom z prawej. Upewnij się, że nie jesteś pod worem i zabij kolejnego niemilca i jego dobermana. Wróć do pierwszego i idź dalej, dopóki nie natkniesz się na kolejne dwa dobermany (Tak jest! Zabić! Zabić!) Jest tam przełącznik, któremu brak przekładni - zapamiętaj jego pozycję. Będziesz musiał tu wrócić. Przejdź górnym pasażem ku otwartym drzwiom. Piaskowy wór rozwali się o posadzkę i będziesz mógł zajrzeć do dziury. Cofnij się o kilka kroków, skocz z rozpędu i złap przeciwległą krawędź, tę w dole. Dwa dobermany i strażnik. Skasować. Potem załatw ukrywającego się w mroku, na drugim poziomie od góry, kolejnego podstępiusza, bo on załatwi cię, kiedy tylko zejdziesz na parter. Idź na parter i wdrap się na skrzynię nieopodal ściany naprzeciwko sceny. Skocz i podciągnij się na kładkę. Przedostań się przez popękaną podłogę, aż dotrzesz do kurtyny. Podejdź do krawędzi, skocz, podciągnij się, zabij strażnika i weź jego amunicję. Wróć na parter i przebiegnij wzdłuż ściany, by uwolnić dwa kamulce. Weź med-pakiet od strażnika, którego załatwiłeś z góry, i daj nura w wodę. Na scenie pojawi się kolejny wrogi ci strażnik. Zabij, weź amunicję do Uzi (uważaj na dobermana z lewej i kolejnego drania, co skrada się od tyłu - znamy takich i wiemy, co o nich sądzić!). Nieopodal miejsca, z którego wylazł doberman, jest niewielka nisza z przełącznikiem. Porusz go, by otworzyć kolejną kratę po przeciwległej stronie sceny. Kiedy do niej podejdziesz, znów zaczną ci się narzucać wielbiciele ze spluwami. Zabij ich i weź med-pakiet. Potem skocz, podciągnij się i wdrap na półkę, gdzie była krata. Przejdź spokojnie przez szkło. Odwróć się w lewo i skocz z rozbiegu, żeby wczepić paluchy w szczelinę na ścianie - a potem przesuń się na rękach na lewo, dopóki nie zdołasz się wciągnąć na górę i ruszyć przełącznikiem, który opuści deskę. Pobiegnij, wskocz ponownie na kładkę, którą tu dotarłeś i zatrzymaj się w porę, aby nie wpaść na niebezpieczne szkło. Idź dalej kładką, rozpędź się, skocz, chwyć krawędź i podciągnij się na półkę z lewej. Skocz i raz jeszcze się podciągnij się, odwróć się i skocz z rozbiegu znów podciągając się na górę. Zabij szczura i przedostań się pod rozbujanym worem piachu. Skocz z miejsca, gdy pierwszy wór jest na krańcu łuku. Przeskocz obok następnego na półkę i rusz przełącznikiem, by zwalić na parter sceny kolejny wór z piachem. Podejdź ostrożnie w kierunku nachylonej półki, odwróć się i ześlizgnij się w dół tyłem, łapiąc krawędź w chwili, gdy lecisz na łeb. Podciągnij się i na rękach przesuń się przez dziurę w posadzce - zapal potem jedną z flar. Idź ostrożnie przejściem z lewej i cały czas trzymaj się lewej ściany. Wejdziesz do rozległej komnaty z półką i przełącznikiem z lewej. Na prawo pod wodą jest mały korytarzyk. Przepłyń i weź Kamiennego Smoka. Wróć na półkę i porusz przełącznikiem, otwierając w ten sposób drzwi z prawej strony sceny. Wróć teraz pod dziurę w scenie i ruszaj sporym korytarzem na krańcu pomieszczenia. Podpłyń w górę i trzymaj się w prawo - znajdziesz brakującą przekładnię do przełącznika na górze. Wespnij się na górę i przejdź przez drzwi, które ostatnio otworzyłeś. Wróć na najwyższe piętro Opery, zabij kolejne dwa dobermany - sam nie lubię tych durnych psów! - i wróć do przełącznika, który wymagał usprawnienia. Uruchom go, niech winda ruszy. Tu mały podstęp - nie właź do windy. Zamiast tego poczekaj, aż ruszy w dół i wskocz na nią. Potem szybko przeskocz na drabinę i wdrap się do ukrytego wejścia. POWOLI przejdź przez szkło i weź Złotego Smoka, potem rusz przełącznikiem z lewej. Przedostań się przez szkło, weź amunicję do Uzi z drugiej alkowy na lewo, potem wejdź w drzwi, które właśnie otworzyłeś. Wróć do przełącznika windy i porusz nim, aby sprowadzić windę na dół. Dwaj niemilcy czekają przy wyjściu, zabij ich więc szybko i sprawnie, ograbiając ich przy okazji z magazynków i nabojów. Rusz przełącznikiem odsyłając windę z powrotem, co jednocześnie da ci dostęp do basenu, który dotąd zasłaniała winda. Wskocz i skieruj się ku kracie, potem skręć w lewo i rusz schodami ku kolejnemu rejonowi pod wodą. Weź tablicę rozdzielczą leżącą w rogu pomieszczenia i wróć do kraty, przy której byłeś przed chwilą. Przemieść się w lewo i dookoła kraty, by znaleźć i poruszyć przełącznikiem, który otworzy bok klatki i pozwoli Larze wypłynąć na powierzchnię i zaczerpnąć tchu. Wespnij się na górę i wybij szczury, potem odwróć się, skocz, złap za krawędź i podciągnij na kolejny poziom. Zabij szybko nacierającego rewolwerowca, skocz, podciągnij się ponownie i zabij kolejnego szczura oraz dobermana. Idź przed siebie aż dotrzesz do okien. Rozwal szyby i opuść się na dół, gdzie otworzysz przełącznikiem kolejne drzwi. Ześlizgnij się niżej wzdłuż pochyłości i w ostatniej sekundzie przeskocz przez wentylator. Powinieneś wylądować na półce, gdzie znajdziesz ozdobny klucz. Weź go i podciągnij się ku najwyższemu blokowi, skocz ku pochyłości i ruszaj ku przejściu. Wskocz w nie i zabij szczura. Idź dalej, dopóki nie dotrzesz go końca, następnie przeskocz nad rozpadliną. Odwróć się, przeskocz przez kolejny wentylator... i potwórz wszystko, aż pokonasz ostatni. Zajrzyj w mrok, gdzie nie ma żadnych wentylatorów. Skocz z krawędzi, chwyć się, podciągnij i weź kolejną zdobycz - Nefrytowego Smoka. Za Smokiem jest następny wentylator, możesz więc zaświecić flarą albo po prostu iść ostrożnie, aż dotrzesz do posążku. Potem wróć, zwieś się na rękach i opuść się na niższy poziom. Idź przed siebie, dopóki nie dotrzesz do ruchomej skrzyni. Podciągnij ją do wyłącznika, którym otworzysz kolejne drzwi. Ponownie podciągnij pudło, potem przepchnij je aż do garderoby pod pierwszym rzędem okien. Wejdź na skrzynię i rozstrzelaj okna, potem wskocz przez pierwsze. Jest tu kolejna skrzynia, wypchnij ją przez okno tak, żeby wylądowała na pierwszej. Skocz, złap za krawędź pudła i wciągnij się na górę. Stąd możesz już dosięgnąć najwyższych okien, wskocz więc w nie i zabij kolejnego twardziela, który czekał cierpliwie na twój powrót. Teraz musisz wrócić do sterowni korzystając z szybu obok windy. Skacz i podciągaj się, dopóki nie dotrzesz do zamka. Otwórz go kluczem i ruszaj przed siebie. Jeśli poprzednio nie uruchomiłeś głazów, musisz uważać na nie teraz. Trzymaj się ściany i ruszaj ku przełącznikowi, którym otworzysz drzwi na szczycie drabiny. Wejdź do sterowni i włóż na miejsce tablicę rozdzielczą, potem przełącznikiem uruchom zasilanie zapadni na scenie. Wróć na scenę, zabij tam trzech twardzieli i dobermana (łatwo mówić, co?). Weź med-pakiet i naboje, potem przejdź przez dziurę w ścianie, by znaleźć mnóstwo pudełek. Jedno z nich da się wyciągnąć - pociągnij dwukrotnie i znajdź dostęp do ukrytego przejścia. Wejdź, znajdź przełącznik i opuść zapadnię, potem wyjdź, zabijając po drodze kolejnego nachalca. Zacznij się wspinać na pudła, aż dotrzesz do białej półki nad sceną. Zastrzel łażącego w dole gwardziela i spróbuj nie dać się zabić workom z piaskiem. Kiedy gwardziel padnie trupem, rozejrzyj się za kolejnym wyjściem na górze. Skocz, podciągnij się i znajdź kolejny przełącznik, który otwiera drzwi obok wora. Stań na krawędzi i skocz pod kątem ku pochyłości z prawej. Ześlizgnij się i wymierz czas tak, aby przedostać się obok dyndającego wora. Zwieś się na rękach, przedostań się koło dyndającej skrzyni i wyląduj na posadzce. Wkrótce pojawi się Bartoli, który nie lubi, gdy doń strzelają z obrzyna. Pojawią się też dwa dobermany, te również zabij z obrzyna. Zatłukłszy Bartoli'ego weź wszystkie granaty i zabij jeszcze dwu natrętów. Po tej dwójce zostanie ci med-pakiet i magazynki do Uzi, potem przejdź na drugą stronę pomieszczenia i wdrap się na pudło, żeby wrócić do komnaty ze spiętrzonymi skrzynkami obok wejścia. Tu powinien być guzik (obok wejścia) który otworzy ci wyjście. Wejdź na pokład samolotu i ruszaj ku następnej przygodzie....

Na brzegu

Ależ ci się trafił począteczek! Zabrano ci wszystko i zamknięto na głucho. Cóż, musimy uwolnić Larę z celi i odzyskać jej ekwipunek. Jest tu przełącznik, który otwiera drzwi, ale zaopatrzono go w miernik czasu - zanim więc go tkniesz, lepiej oczyść drogę ucieczki. Popychając i ciągnąc paki otwórz sobie drogę do drzwi, i dopiero wtedy naciśnij przełącznik (chyba go już znalazłeś?). Kiedy wydostaniesz się z turmy, zawyje alarm i zaczną się pokazywać niemilcy. Pierwszy pokaże się z lewej. Ruszaj na spotkanie z nim i miń go tak, aby pogonił za tobą. Wykonaj uniki, aby cię nie trafił, uważaj też na uderzenia ze strony jego kolesia. Sprowokuj go do rozwalenia strzałami okna i wyskocz przez nie na zewnątrz. Skręć w prawo i po wąskiej półce dostań się do guzika na ścianie - otworzy drzwi, których na razie nie zobaczysz, pod samolotem. Wpłyń do środka i poszukaj innego guzika, którym wyłączysz silniki samolotu, następnie wróć przez rozwalone okno, skocz z rozpędu i podciągnij się na szczyt silnika. Opuść się przez zapadnię na szczyt silnika i weź swoje wierne pistolety. Cofnij się, zatłucz tych drani, co narzucali ci się wcześniej i weź Żółty Żeton. Wróć do rozbitego okna i tym razem skręć w lewo - do kajuty z wodą. Daj nura i rusz przełącznikiem pod tunelem, otworzy ci to dostęp do Nefrytowego Smoka. Wypłyń na powierzchnię, zaczerpnij tchu i daj długiego nura. Wpłyń do tunelu, skręć w lewo, potem w prawo i potem w dół, trzymając się jak najwyżej, tak żeby dostać się za podwodną turbinę. Weź figurkę smoka i wróć na powierzchnię, aby zaczerpnąć tchu. Wróć do drzwi z Żółtym Zamkiem Kodowym. Wejdź do następnego pomieszczenia i naciśnij guzik na przeciwległej ścianie, aby wyłączyć alarm. Wejdź schodami na górę i przekręć kolisty rygiel, żeby otworzyć drzwi. Zabij dokera i weź jego med-pakiet, następnie przejdź do kolejnego pomieszczenia i zabij nowego natręta - schodzi po rampie w dół - i ruszaj ku drzwiom, które zamkną się, kiedy się do nich zbliżysz. Przekręć koło, otwórz drzwi, zabij nachalca i weź trochę amunicji oraz pierwszy zestaw harpunów. Wejdź do kubryku i odzyskaj swe automaty (najwyższa środkowa koja z prawej) potem przejdź do przodu i z ostatniej koi po lewej weź strzelbę na harpuny. Wróć na początek i naciśnij guzik nad najwyższą koją po lewej - w pułapie po przeciwległej stronie pomieszczenia otworzą się drzwi. Podbiegnij do najwyższej koi z prawej, wdrap się na górę, podskocz i złap krawędź, żeby przejść wyżej. Ruszaj korytarzem i ześlizgnij się tyłem na rampę, tak byś mógł złapać krawędź drabiny i opuścić się w dół. Trzeba użyć pudeł, by minąć palniki i dotrzeć do drabiny po przeciwległej stronie. Pociągnij pierwsze w lewo do końca, przesuń je za inne, potem przepchnij drugie ku paleniskom. Teraz możesz skoczyć i złapać za krawędź drabiny. Gdy dotrzesz do jej końca, skręć w prawo i zatłucz następnego twardzistę (ma przy sobie Czerwoną Kartę). Wejdź po drabinie po Kamiennego Smoka. Przejdź schodami w górę i wróć do kajuty z wodą. Teraz, kiedy już wiesz gdzie jesteś, wróć do pomieszczenia z guzikiem wyłączającym alarm i pójdź schodami w górę na lewo od guzika. Zabij strażnika, psa i weź magazynki do Uzi. Drzwi otwierane Czerwoną Kartą są na szczycie rampy - musisz do nich dotrzeć przeskakując nad toczącymi się w dół beczułkami. Wejdź w drzwi i skręć w lewo, żeby zabić kolejnego robociarza. Jeszcze jeden skrada się do ciebie z tyłu (znowu?), a następny wdrapuje się od prawej. Załatw ich (wypadki przy pracy to rzecz normalna) i zabierz im wszystko, co znajdziesz. A znajdziesz naboje, med-pakiet i flary. Wróć na pomost nieopodal wejścia. Popchnij pudło, wróć, pociągnij je, wróć i popchnij. Możesz teraz przejść na kolejny pomost i skoczyć z rozpędu, złapać za krawędź pudła, wciągnąć się na nie i zyskać dostęp do otworu w ścianie. Weź naboje od strażnika, którego musisz zabić w tym korytarzu i ruszaj do drzwi otwieranych Zielonym Kluczem. W tym rejonie jest także przełącznik i zapadnia w podłodze. Rusz przełącznikiem, który napełnia wodą zbiornik z tyłu. Wróć i opuść się, potem pokonaj zbiornik i ruszaj przed siebie. Przejdź ponad rurami i idź w lewo, dopóki nie znajdziesz przełącznika na ścianie - otwiera zapadnię nieopodal drzwi z Zielonym Kluczem. Wróć do zapadni i ześlizgnij się w dół. W wodzie czai się płetwonurek, pobiegnij więc w prawo i przekonaj się, czy nie dasz rady zatłuc go, kiedy wypłynie na powierzchnię. Jeśli chybisz lub jeśli go tu nie będzie, wróć na drugi koniec, daj nura i szykuj się do starcia. Gdy tylko zacznie cię ścigać, płyń do najbliższych kolumn. Wespnij się na tę z żółtymi pasami po obu stronach i poczekaj aż żabolud wypłynie na powierzchnię. Wykończ go czym zechcesz. Na sąsiedniej kolumnie jest drabina wiodąca ku kładce. Zanim się na nią wdrapiesz, weź Złotego Smoka - tkwi u podstawy kolumny przy końcu kładki, z której zastrzeliłeś pierwszego płetwonurka. Zaraz potem ukażą się dwa goryle. Możesz zastrzelić ich z daleka lub wspiąć się na kładkę i pogadać z nimi z bliska. Na górze drabiny przejdź do końca kładki i skocz z miejsca. Złap się za krawędź, podciągnij w górę i zastrzel strażnika - tak się składa, że ma two-

jego obrzyna. Weź swą ukochaną broń i ruszaj w prawo - kiedy zaś dotrzesz do centralnej ściany, idź w lewo i dalej po kładkach. Powinieneś dostrzec dziurę w ścianie na górze (wyjście z poziomu) i kolejnego gwardziela strzegącego Zielonego Klucza w skrzynce. Zabij draba i wskocz na skrzynkę. Wpadniesz do środka - ale masz kartę. Idź dalej po kładce aż do dziury w ścianie i wróć do pomieszczenia z drzwiami na Zielono - po drodze upewnij się, że nie zostawisz za sobą żadnego natręta. Otworzywszy drzwi, musisz jeszcze ruszyć przełącznikiem w ścianie, by opróżnić zbiornik i przepompować wodę do innego. Teraz możesz przepłynąć przez otwór i ruszyć podwodnym przełącznikiem, który otwiera kratę. Wdrap się na górę i ruszaj ku wyjściu.

Pod wodą

Skocz z krawędzi do drabiny i naciśnij guzik na ścianie, aby wyłączyć wentylator. Teraz możesz dać nura i wziąć granaty spod wentylatora. Rusz przełącznikiem nieopodal kładki i otwórz w ten sposób zamknięte drzwi. Ruszaj dalej. Z lewej zaczepi cię strażnik z dwoma dobermanami, zabij wszystko, zanim pójdziesz ku swemu przeznaczeniu. Weź łuski i Uzi, potem po kolumnach przedostań się na drogą stronę zbiornika. Uważaj na rozbujane haki - jeśli jednak spadniesz, możesz użyć podwodnego tunelu i wrócić, żeby spróbować jeszcze raz. Zabij kolejnych dwu niemilców i weź ich flary oraz med-pakiet. Powinieneś trafić na szczyt długiej zjeżdżalni, która wrzuci cię prosto do zbiornika toksycznych odpadów. Mniej więcej w połowie zbocza jest nisza z Kamiennym Smokiem. Na dnie zjeżdżalni przeskocz ponad odpadami. Wdrap się na drabinę i weź amunicję, a potem sprawdź pochyłość pod dziurą. Wskocz w dziurę i chwyć krawędź. Niżej znajduje się czujny strażnik, więc uważaj. Opuść się i podciągnij, potem chwyć wierne spluwy i załatw skurczybyka. Weź amunicję, którą zostawił i ruszaj ku pobliskim Niebieskim Drzwiom - klucz jest w dziurze po drugiej stronie pomieszczenia. Z kładki skocz ku niewielkiemu otworowi. Ześlizgnij się ku dziurze, skąd weźmiesz klucz, i wróć do tunelu. Po drabinie wespnij się ku drzwiom otwieranym Niebieskim Kluczem. W następnym pomieszczeniu bądź gotów do akcji, bo czekają na ciebie cztery dobermany i facet z miotaczem płomieni. Pieski załatw na początku - unikaj jednak kontaktu z twardzielcem - faceta zaś potraktuj z największej armaty, jaką masz do dyspozycji, najlepiej zanim zdąży strzelić, bo zrobi z Lary kapuchę. Jeśli włączy miotacz, wycofaj się i poczekaj, aż mu przejdzie. Gdy już wszystko się wyjaśni i dym opadnie, zauważ, że jest tu czworo drzwi, przy czym dwoje zamykane pokrętłami - te możesz otworzyć. Jedne prowadzą na schody do góry, drugie (niespodzianka, niespodzianka!) na schody w dół. Zmyślne! Zejdź schodami w dół i zniechęć robola, potem pchnij skrzynie, aż odsłonisz kontrolny panel - brakuje doń jednak kości. Zakarbuj sobie położenie piły. Wkrótce tu wrócisz. Przed skokiem do wody upewnij się, że znalazłeś jedyne miejsce, do którego potrafisz wrócić. Daj nura i rozdrażnij płetwonurka tak, aby wypłynął za tobą na powierzchnię. Wdrap się wyżej, nafaszeruj go ołowiem i znów daj nura. Zbadaj tunel, przy którym warował. Wewnątrz powinieneś znaleźć dwa przełączniki - uruchom obydwa i ruszaj dalej, skręcając kilkakrotnie w prawo. Gdy w końcu trafisz na drzwi, które otworzą się, gdy do nich podpłyniesz, przedostań się przez nie i skręć w lewo - trafisz na dość rozległy basen. Przejdź schodami w górę i wyłącz z akcji dwu strażników i robola pilnujących helikoptera. Kiedy dym opadnie i cisza zapadnie, weź med-pak, amunicję i naboje. Przejdź przez dość rozległe pomieszczenie i wejdź do mniejszego z dopałaczami w posadzce. Jest tam oprócz tego zapadnia w podłodze, przełącznik i guzik. Rusz przełącznikiem z prawej, ruszaj przed siebie i opuść się w dziurę zapadni - znajdziesz M-16 i trochę magazynków. Szybko właź na górę i wróć do guzika, zanim palniki znów się włączą. Raz jeszcze rusz przełącznikiem i skocz w lewo, naciśnij guzik i pobiegnij żwawo przez pomieszczenie, i PRZESKAKUJĄC tym razem nad zapadnią, złap kość do panelu kontrolnego. Przeturlaj się szybko z powrotem i zmiataj. Wróć do panelu i włóż kość na miejsce Gdy to zrobisz, otworzą się kolejne drzwi. Pobiegnij w dół pochylnią, i z korytarza ponad basenem zastrzel robola. Zabierz mu med-pakiet. Uwaga - po lewej masz miotacz płomieni, uruchomi się, gdy ruszysz. Zatroszcz się o niego z drugiej strony basenu, potem podejdź na prawo od pomarańczowego zbiornika i otwórz ukrytą tablicę kontrolną. Wejdź i naciśnij guzik, wróć i daj nura do basenu - znajdziesz w nim Nefrytowego Smoka pod otwartą kratą na dnie. Wyłaź z basenu i weź działko na harpuny - leży nieopodal oprzyrządowania dla nurków, potem wróć do wody i daj nura. Kiedy usłyszysz charczenie zbliżających się płetwonurów, wróć na brzeg basenu i zniechęć ich obu z góry. Wskakując do wody, wpłyń w nowe przejście. Wyjdź na wąską półkę z prawej i pozbaw praw emerytalnych dwu sterczących tam roboli. Teraz możesz skoczyć na szczyt ściany i ruszyć przełącznikiem, który otworzy drzwi w poprzednim pomieszczeniu. Wróć, ale uważaj - czeka na ciebie komitet powitalny - płetwonurek i dwu pracusiów. Stłum wszystkich i weź med-pakiet oraz magazynki do Uzi. Cnota zawsze jest nagradzana. Przejdź przez otwarte właśnie drzwi, użyj przełącznika - dźwig pozwoli ci wspiąć się na górę i przedostać przez basen. Ruszaj do rogu i po przeskoczeniu nad skrzyniami naciśnij guzik, by przyjrzeć się pomieszczeniu z drzwiami, które odpieczętowałeś wcześniej. Ruszaj tam nie zwlekając - choć po drodze będziesz miał krótką rozprawę z dwoma twardzielami i ich psami. Ten świat chyba przestał kochać Larę Croft. Dotarłszy na miejsce, opuść się w dół, wejdź do tunelu i pokaż się w komnacie centralnej. Strażnik będzie usiłował odwrócić twoją uwagę od swego kolesia, który skrada się zza rogu z miotaczem płomieni - zgotował Larze naprawdę gorące powitanie. Najpierw załatw ognistego podstępiusza, potem zajmij się drugim. Weź drugą kość, potrzebną do obwodu piły, którą widziałeś przedtem. Wróć do piły. Wetknij drugą kość i ostrze przestanie ci zagrażać. Przed powrotem do centrali weź Czerwoną Kartę. Skorzystaj z niej i opuść się w dół, żeby załatwić Szefa Roboli. Idź do pomieszczenia z wodą i wyłącz z akcji pracusiów. Weź med-pakiet i harpuny - są obok zbiorników. Przejdź przez drzwi i wejdź do rozległego pomieszczenia. Szefa Roboli i strażnika załatw z góry, następnie wejdź w otwarte drzwi do małej kapciory i weź złotego Smoka. Jeśli okaże się, że drzwi będą zamknięte, wróć do pomieszczenia, w którym użyłeś Czerwonej Karty, rusz przełącznikiem. Przełącza on drzwi tak i siak - jeśli nie bawiłeś się nim wcześniej, powinny być otwarte. Teraz zbliż się do ciała pośrodku pomieszczenia i zakończ poziom.

Głębokość czterdziestu sążni!

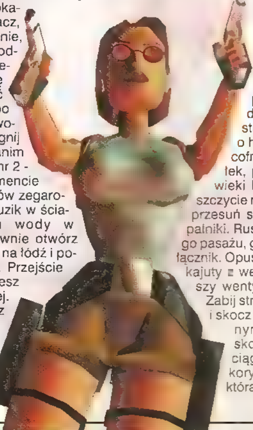
Nie tylko powietrze do oddychania jest ci teraz potrzebne, będziesz musiał też wymanewrować jakoś Białego Rekina, który zapałał do Lary dziką i niepohamowaną miłością. Chce Lary, całej Lary, i tylko Lary! Okręć się w miejscu i ruszaj w tył, podążając za całym tym śmieciem zalegającym dno. Kiedy dotrzesz do okrętu, wpłyń przez dziurę, z której wystaje kotwica - znajdziesz tam trochę powietrza. Rekin nie rezygnuje, kiedy więc napełnisz płuca ożywczym powietrzem, daj nura w dół i wpłyń w dziurę na ukos z prawej. Ruszaj do rozległego pomieszczenia i przedostań się przez otwór po lewej, potem posuwaj się dalej i wsuń się w kolejny otwór z lewej. Powinieneś znaleźć się w pomieszczeniu z wzorkiem na posadzce, skręć więc w lewo i popłyń ku metalowej belce - rusz przełącznikiem, aby otworzyć drzwi w podłodze za tobą. Przepłyń przez nie i skręciwszy w lewo płyń dalej, aż zobaczysz nad sobą otwór. Wypłyń na powierzchnię, nabierz tchu i wdrap się na pływającą nieopodal skrzynię. Ruszaj ku stercie skrzyń po prawej i wpłyń w niewielką dziurę pośrodku. Wdrap się i ruszaj w prawo. Na końcu mrocznego korytarza jest przełącznik - rusz nim, wróć do skrzyń, wdrap się na nie i ruszaj w prawo. Opuść się na posadzkę i wyłącz z dalszej akcji robola, który będzie próbował podkraść się i "zanaskoczyć" cię zza skrzyń. Weź jego naboje, ale uważaj, by nie nadepnąć na mroczną plamę w podłodze - czai się tam zapadnia, że palce lizać. Znajdziesz tu Kamiennego Smoka, weź go jak swego, ale uważaj na zapadnię. Gdy zdobędziesz posążek, możesz przeskoczyć nad drzwiami, które właśnie się otworzyły. Z tej pozycji wytłucz wszystko, co rusza się w dole i dopiero potem opuść się na najbliższą skrzynię, żeby zabrać łup - med-pakiety i harpuny. Wdrap się na pudło pośrodku pomieszczenia i skocz zeń na wyższe pudło przy ścianie tak, abyś mógł podciągnąć się ku otworowi i przejść dalej. Dotarłszy tam przesuń wyłącznik po lewej - zaraz koło miejsca, gdzie stoisz - otworzysz drzwi koło okien (otwierają się tylko na chwilę). Podbiegnij, skocz i wejdź - stoper wyłączy się, kiedy w nie wkroczysz. Daj nura w dół po Nefrytowego Smoka - ale unikaj tych obrzydliwych podwodnych stworków, które będą usiłowały cię złapać. Teraz musisz przeprowadzić Larę przez szereg palników wzdłuż sali. Jak do tej pory jest najtrudniejsze zadanie. Oto wskazówki: Ruszaj przed siebie, skręć w mroczne przejście i wdrap się do dziury w sklepieniu. Rusz przełącznikiem, by otworzyć drzwi do sali tuż przy pomieszczeniu z palnikami. Wejdź i przygotuj się na wyścig o życie. Lepiej zapisz stan gry. Przedzierając się przez ten odcinek, upewnij się, że przeskakujesz nad belkami i zatrzymujesz się przy krótkich ścianach wiodących do komnat z przełącznikami - jeśli będziesz próbował się wspinać, czy choćby się potkniesz, stracisz cenny czas. Rusz przełącznikiem, żeby wyłączyć pierwszy zestaw palników i popędź jak najszybciej do następnego. Rusz nim, aby otworzyć drzwi, pobiegnij, wpadnij do środka i następnym przełącznikiem wyłącz kolejne palniki. Wszystkie wyłączą się na krótko, wróć więc do pierwszego i znów wyłącz pierwszy zestaw. Teraz powinieneś mieć około dziesięciu sekund na to, by przebiec obok palników i trafić na następną przeszkodę. Wskocz do wody i zabij barrakudę. Przygotuj się na kolejny problem, niemal równie upierdliwy jak poprzedni - tyle że PODWODNY! Jest mianowicie tak: Musisz przepłynąć przez kilka podwodnych komnat, ruszyć przełącznikiem w trzeciej i popłynąć na dno, żeby kolejną dźwignią otworzyć luk na górze. Na dnie, obok przełącznika-dźwigni jest i Złoty Smok. Jakby mało było problemów z powietrzem, są tu jeszcze barrakudy, które pasjami kochają się w atakach, gdy tylko dotkniesz posążku. Zabawne, co? No to do dzieła! Podpowiemy - zwalniaj pod wodą na zakrętach, a po ruszeniu przełącznika wywiń podwodne salto w tył. Aby oszczędzić cenne sekundy, daj sobie spokój z minifilmikami (naciskając klawisz LOOK). Jeśli od razu nie dotrzesz do posążku, zawsze możesz wypłynąć na powierzchnię i zaczerpnąć tchu. W następnym pomieszczeniu opuść się na dno i przeszukaj dokładnie zalegające je śmieci. Znajdź dziurę i wpłyń przez nią niżej, potem odszukaj skrzynię i przeciągnij ją, aby znalazła się pod otworem. Wejdź na nią i użyj przełącznika, który usunie z góry skałki. Teraz możesz dotrzeć do dwu nowych otworów i drzwi naprzeciwko przełącznika. Dobierz się do prawego otworu i wespnij się na poprzedni poziom. Złap krawędź półki naprzeciwko środka pomieszczenia. Trzymając się lewej ściany, wejdź w otwór nad tobą. Otwórz przełącznikiem drzwi - są gdzie indziej - i wróć na dół, potem zaś wdrap się do lewego otworu. Trzymając się prawej ściany idź, aż będziesz mógł się wspiąć na płaską półkę. Skocz z rozbiegu, by wyładować na innej półce z lewej. Wespnij się do otworu, gdzie znajdziesz kolejny przełącznik, który zaleje wodą kolejne z pomieszczeń. Raz jeszcze wróć na dół, wejdź w drzwi i ruszaj przejściem do pomieszczenia, które właśnie zatopiłeś. Niżej są drzwi i płetwonurek, wskocz więc do wody i załatw drania harpunem. Potem ruszaj dalej korytarzem i szybko wyłaź z wody. Znowu jakiś pracuś z Szefem. Zatrup ich i weź med-pakiet, naboje i dwa harpuny - leżą w rogu pomieszczenia. Przełącznikiem na ścianie otwórz drzwi i opuść ten poziom.

Wrak Maria Dorii

Zanim weźmiesz harpuny, za... no wiesz, ten tego... płetwonurka. Ruszaj przed siebie podwodnym tunelem, wespnij się na półkę i weź med-pakiet. Zjedź po pochyłości, zwieś się na rękach i opuść do wody - jeśli będziesz chciał iść dalej, przejście i tak się pod tobą zarwie. Zabij robola, strażnika, potem weź

ich med-pakiety i magazynki do Uzi. Przesuń te skrzynie, które dadzą się ruszyć, a potem kolejne. Przesuwaj pierwszą, aż trafi do korytarza. Pociągając i popychając dwie kolejne odsłoń dwa ukryte przejścia. Popatrz na dziurę w suficie po drugiej stronie pomieszczenia. Wdrap się i zabij patrolującego tam strażnika i drugiego, co zakrada się z tyłu. Weź z dziury Kamiennego Smoka i wróć do dwu korytarzy. Lewy zawiedzie cię do zamkniętej łazienki, ruszaj więc prawym do sali balowej zabijając mimochodem robola i strażnika. Przed wejściem do sali nie krępuj się i zabierz im med-pakiet i flary. Likwidując strażnika na drugim poziomie uważaj na szkło. Idź bokiem, tam gdzie nie ma odłamków, potem się cofnij i biegiem pokonaj dziurę, pozwalając, aby rozpęd wyniósł cię na niższą półkę. Klucz do łazienki znajdziesz łatwo, potem skokiem cofnij się na brzeg dziury bez szkła - skąd możesz podciągnąć się do sali balowej. Wróć do lewego korytarza i otwórz z klucza zamek za krzesłem. Naciśnij guzik, żeby otworzyć podwójne drzwi i zabij rozjuszonego robola. Dlaczego wszyscy są przeciwko tobie? Przejdź przez drzwi, aby znaleźć i nacisnąć kolejny guzik, otwierający drzwi na drugim poziomie sali balowej. Wróć i naciśnij guzik, by zamknąć podwójne drzwi. Przejdź do sali balowej, opuść się w dół, zawiśnij na rękach i przejdź w lewo do otwartych drzwi. Teraz możesz przedostać się pochylnią na prawo od drzwi na drugi poziom. Weź amunicję od strażnika, którego zastrzeliłeś wcześniej i idź dalej do miejsca, skąd będziesz mógł skoczyć z rozbiegu i złapać krawędź półki, gdzie znajdziesz przerywacz nr 1. Wróć do drzwi. Teraz powinieneś trafić do sali z kilkoma wyjściami. Pierwsze z lewej wiodą do pustego pomieszczenia, ale otwórz je i tak. Jedyne inne, które możesz otworzyć w tej chwili, to te z prawej i z kołem. Przekręć kolisty rygiel, otwórz drzwi i opuść się na podłogę. Przesuwaj pudła, dopóki nie dotrzesz do przełącznika, którym otworzysz drzwi na górze. Przesuń pudła tak, aby dotrzeć do drzwi. Wejdź do kolejnego pomieszczenia i ruszaj rampą pod górę. Ucisz kolejnego natręta i wejdź do pomieszczenia ze skrzynią. Przesuń skrzynię tak, by dosięgnąć przełącznika w górze i weź zardzewiały klucz, który był pod skrzynią. Wróć i otwórz drzwi przeciwległe do otwartych w pustej sali. Wejdź, opuść się na podłogę i przesuń pudło tak, żebyś mógł wyciągnąć górne. Wyciągnij pierwsze i popchnij drugie - powinieneś odsłonić przejście w prawo. Tu i tam pęka podłoga i przetaczają się beczki, które polecą na ciebie, jeśli po prostu spróbujesz przebiec. Pobiegnij łukiem, powodując zawalenie się płyt, ale unikaj beczułek. Powinieneś wrócić do punktu wyjścia. Słyszysz jakieś sapanie - nieopodal czai się kolejny niemilec. Okrąż lewy róg, załatw nachała i wróć do płytek, z których obsunęły się beczki - weź stamtąd Nefrytowego Smoka. Jest to trochę kłopotliwe, bo została jeszcze jedna beczka gotowa skłonić cię do skruchy. Skocz na pochyłość i podciągnij się w górę, powinieneś usłyszeć beczunię. Skocz w tył i w lewo, żeby uniknąć skruchy - potem możesz iść po posążek. Dotarłszy do pomieszczenia z kratą w podłodze i łodzią w dole, będziesz musiał przemknąć w dół do łodzi i ruszyć podwodnym przełącznikiem obok drabiny. Na górze otworzą się zegarowe drzwi -wróć na łódź, podciągnij się wyżej i przebiegnij przez nie. Rusz przełącznikiem, który tam znajdziesz - zatrzyma mechanizm zegara - potem skokami pokonaj dwie pochyłości. Skacz, dopóki jama w dole się nie zamknie, tak że będziesz mógł stanąć i podciągnąć się do otworu. Rusz przełącznikiem, który otwiera sekcję ściany za rejonem z łodzią. Wróć tam, załatw robola i strażnika, po czym naciśnij guzik z lewej - otworzy się zegarowa zapadnia. Obiegnij basen i kopnij się do zapadni, zanim się zatrzaśnie. Weź przerywacz nr 2 - w dole i po prawej. W tym momencie otwiera się wyjście, niestety, znów zegarowe. Złap med-pakiet i wciśnij guzik w ścianie, żeby zmienić poziom wody w pomieszczeniu z łodzią. Ponownie otwórz wyjście i wróć do łodzi. Zeskocz na łódź i porusz kołem, by otworzyć drzwi. Przejście prowadzi w lewo, gdzie znajdziesz zapadnię wiodącą do sali balowej. Podwójne drzwi powinny teraz utworzyć mostek, przez który możesz przejść i dotrzeć do przerywacza nr 3. Jeśli drzwi będą otwarte, musisz przejść za zapadnię i znaleźć guzik, który je zamknie. Masz teraz wszystkie trzy przerywacze prądu - wróć więc do sali balowej, zabij pracusia, strażnika i weź ich amunicję i harpuny. Wróć do początkowego pomieszczenia z basenem i weź med-pak z rogu. Nabierz tchu i po przepłynięciu przez przejście, rusz przełącznikiem na dnie wysokiej sztolni - otworzą się drzwi na jej szczycie. Podpłyń w górę, przejdź przez drzwi, zabij robola, gwardziela i szefa. Użyj do tego M-16 - i nie trać czasu. Weź ich med-pakiety, naboje i magazynki do Uzi. Wetknij przerywacze w odpowiednie szczeliny i poruszywszy skrzynie pod otworem, wdrap się na górę. Pozbądź się kolejnych roboli i rusz przełącznikiem, aby napełnić wodą pomieszczenie wyżej. Aby się tam dostać, musisz poskakać. Ruszaj dalej. Brodząc w wodzie załatw barakudę. Weź harpuny (po prawej) i ruszaj ku mrocznemu wyjściu z lewej - gdzie znów będziesz miał okazję do zniechęcenia kolejnego entuzjasty. Zauważ drzwi do kabiny, potem idź dalej ku lewej - znajdziesz trochę amunicji. W kajucie z oknami musisz przekręcić rygle, otworzysz w ten sposób drzwi. Wejdź, rusz przełącznikiem i przebiegnij przez zegarowe drzwi, by zebrać trochę flar. Poprzepychaj skrzynię i przełącznikiem otwórz zapadnię na przeciwległym końcu pomieszczenia. Wejdź w zapadnię i skocz do oceanu. Wydostań się na zewnątrz i poczekaj, aż komitet powitalny ruszy w twoją stronę. Stój, aż niemal całość grupy będzie pod tobą - co oznacza, że oddalili się od klucza - potem wskakuj i goń po klucz. Ryby są zwrotniejsze od ciebie, nie rób więc gwałtownych zmian kursu. Przepłyń przez otwór nad tobą i skręć w prawo. Okna powinny być z prawej, a klucz do kabiny leży za skałami z lewej. Biorąc klucz, nie daj się złapać rekinowi, potem zaś szerokim łukiem wróć do otworu, z którego wypłynąłeś przed chwilą. Nadal zajadle ścigają cię rybki, więc nie zwlekaj. Przecisnąwszy się przez otwór ruszaj do nieregularnego wejścia naprzeciwko. Wpłyń do jaskini i trzymając się prawej podążaj przed siebie, aż zobaczysz nad sobą otwartą przestrzeń. Wypłyń na powierzchnię, zaczerpnij tchu i odpoczywając przed ostatnim wyścigiem ku statkowi weź Złotego Smoka. Kiedy będziesz gotów, daj nura, wypłyń z jaskini i ruszaj ku zapadni - unikając, jak przedtem, rybek. Po wdrapaniu się na górę wróć do drzwi kabiny i otwórz je kluczem. Wejdź i rusz przełącznikiem, by otworzyć zapadnię na zewnątrz. Po przepchnięciu skrzyni uzyskasz dostęp do kolejnego przełącznika, przełóż go zanim wrócisz do kabiny, gdzie czeka już otwór w suficie. Wdrap się i idź przed siebie, dopóki nie trafisz do kolejnego pomieszczenia. Obejdź łukiem dziurę w podłodze. Odwróć się i pobiegnij do kajuty z basenem - zatrzymaj się jednak przed wejściem do wody. Zabij strażnika i szefa, weź amunicję do M-16. Z dołu będą cię ostrzeliwać płetwonurkowie - jeśli będzie trzeba, weź naboje do M-16 z mrocznego przejścia. Zabij płetwulców i wskocz do wody. Jeśli nie zechcą współpracować, wskocz do wody, rozjusz ich krzynę, wyjdź na powierzchnię i załatw ich, kiedy się wynurzą. Kiedy obu wezmą diabli, zanurz się, odsuń beczkę i odsłoń przejście do następnego poziomu.

Pomieszczenia mieszkalne



Zbocz w lewo i pociągnij za dźwignię, żeby otworzyć zapadnię. Wejdź i przejdź dalej, nie dając się natarczywym członkom załogi. Skocz ku płaszczyźnie, żeby znaleźć przełącznik. Idź do przeciwległego końca pomieszczenia i przejdź przez otwór. Ruszając dalej wyeliminuj z gry robola i strażnika, którzy wzbogacą Larę o harpuny. Po wyjściu musisz się cofnąć żwawo, aby uniknąć beczułek, potem powinieneś uciszyć na wieki kolejnego członka załogi. Na szczycie rampy złap krawędź i na rękach przesuń się do wyłącznika, który zgasi palniki. Ruszaj w lewo i wejdź do kolejnego pasażu, gdzie znajdziesz następny przełącznik. Opuszczając się do dziury trafisz do kajuty z wentylami. Skocz, chwyć pierwszy wentyl i przemknij się nad resztą. Zabij strażnika w górze, skręć w prawo i skocz z rozbiegu na półkę z Kamiennym Smokiem. Weź go, znów skocz z rozbiegu, chwyć się, podciągnij i ruszaj dalej. Idź krętym korytarzem aż dotrzesz do skrzyni, którą możesz pchnąć, aby otworzyć dostęp do kolejnej. Pchnij pierwszą jeszcze dwa razy, potem dopiero możesz ruszyć drugą. Opuść się przez dziurę, by ruszyć przełącznikiem, wróć wyżej i ponownie wciągnij się do skrzyń. Wróć do wentyli i wdrap się na drugą stronę. Kiedy znajdą się w nowej pozycji, będziesz mógł dosięgnąć półki po prawej. Skocz z rozbiegu, złap się i podciągnij, a potem przesuń dźwignię, która pozwoli na zatopienie pomieszczenia z palnikami. Wróć tam i pociągnij dźwignię otwierającą drzwi. Przepłyń przez drzwi i zabij płetwonurca po drugiej stronie - najlepiej zrobić to z bezpiecznej odległości (pomieszczenie z lewej). Po zaczerpnięciu tchu otwórz zapadnię w suficie rozległej sali. Wpłyń do jaskini i ruszaj w lewo. Trzymaj się lewej strony, żeby nie załatwiła cię gigantyczna murena. Rusz przełącznikiem i zmiataj ku zapadni. Uważaj na wodorosty, bo się zaplączesz i po tobie. Gdy tylko wyjdziesz przez zapadnię, zabij strażnika, przełącznikiem otwórz drzwi po przeciwległej stronie kładki i wejdź w nie, żeby znaleźć dwie następne dźwignie. Rusz tym z prawej, potem natychmiast pchnij ten z lewej - za tobą ruszy się kupsko metalu. Rusz ponownie pierwszym, skocz w prawo i rusz lewym. Przewiń się w drugą stronę, skocz z rozpędu przed siebie, złap krawędź i przesuń się na rękach w prawo, aż dotrzesz do półki z przełącznikiem, który otwiera zapadnię. Ruszaj do rogu, w którym znajduje się zapadnia. Stając twarzą do niższego zbocza, wykonaj serię skoków pomiędzy nimi, a potem chwyć i podciągnij się ku górze. Przejdź nad przewodami i przesuń pudło. Przejdź obok niego na rękach i posuwaj się dalej ku metalowej belce pośrodku pomieszczenia. Pędź dalej, dopóki nie zdołasz wskoczyć do otworu w ścianie po drugiej stronie. Na prawo masz kolejnego pracusia - nie muszę chyba mówić, co z nim trzeba zrobić. Gdy dotrzesz już do końca hali przejdź do rejonu, z którego wyłonił się robol. W dole znajdziesz Złotego Smoka - dostępu doń strzegą odłamki szkła, przeskocz, podciągnij się wyżej i opuść przez podłogę. Weź posążek i poruszając się ostrożnie, przedostań się przez szkło, aż będziesz mógł wciągnąć się na górę. Idąc dalej ześlizgnij się w dół i zastrzel czekającą w sadzawce na dole barrakudę. W rogu znajdziesz zapadającą się płytę, przez którą możesz dostać się do Nefrytowego Smoka. Stań na płycie tak, żeby zaczęła się załamywać, potem podciągnij się tylko i zabij jeszcze jedną natrętną rybkę, przepłyń przez otwór i weź ostatni łup na tym poziomie. Na szczyt pochyłości dostań się po kolumnach. Uważaj na zapadającą się podłogę pomiędzy kolumnami przy oknie. Zanim się zapadniesz, skocz ku wyższej kolumnie. Zawiśnij na rękach, przewieś się w prawo i podciągnij wyżej. Potem przejdź wzdłuż pochyłości, opuść się do hali, i zastrzel strażnika z góry i po prawej. Idąc dalej po kładce zastrzel i tego, co czyha z lewej. Przeciągnij pudło i odsłoń przejście do teatru. Odwróć się i przeskocz nad balkonem. Zabij dwu natrętów, którzy pojawią się pod balkonem. Opuść się do jamy, w której siedzieli, i przesuń pudło, aby odnaleźć klucz do teatru. Przesuń pudło na miejsce, wespnij się na nie i załatw szefa - właśnie nadciąga, dysząc zemstą jak matka Niobidów. Ruszaj do teatru i zastrzel kolejnego upierdliwca na prawo od drzwi do teatru. Wejdź do teatru - znów jakiś miłośnik dramatu czai się z prawej albo za drzwiami wejściowymi. Z prawej, na balkonie, jest szef i kolejny robol, zabij ich i rusz przełącznikiem, który znajdziesz nieopodal. Pociągnij za kurtynę i zastrzel kolejnego dowcipnisia. Aby znaleźć kolejny guzik za szklaną jarną musisz zapalić flarę. Naciśnij guzik, by napełnić wodą jamę w poprzednim pomieszczeniu - tym, gdzie znalazłeś klucz do teatru. Wróć tam, zabijając jeszcze jednego brygadzistę. Jama jest pełna wody - możesz się przez nią przedostać i wejść do otworu, przez który opuścisz ten poziom i wydostaniesz się na...

Pokład

Z miejsca zaatakuje cię robol z prawej i jegomość z miotaczem płomieni. Załatw ich szybko i niezwłocznie, potem przejdź w prawo i weź granatnik. Wróć tam, gdzie zacząłeś i skocz w wodę po prawej. Wyjdź na lewy pomost, aby uniknąć natrętnej barrakudy i zabij ją z góry. Przejdź wzdłuż półek na lewo i weź klucz do rufy. Skocz z powrotem, odwracając się twarzą do kadłuba skręć w lewo i ruszaj ku otworowi w skałach. Dostań się do środka i skieruj się w prawo, a potem w lewo i w górę, ku dziurze. Wyjdź z wody i natychmiast otwórz ogień do nadciągającego robola. Drogę zablokuje ci gigantyczny wentylator, idź jednak, dopóki nie znajdziesz i nie zabijesz kolejnego ognistego draba, stojącego przy klapie w podłodze. Niżej jest ślepy

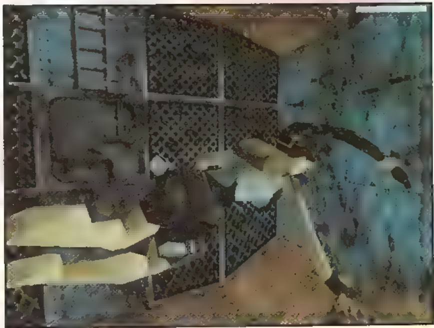
zaułek, idź zatem ku stercie skrzyń. Pchnij pierwszą, wespnij się na szczyt i pchnij najwyższą. Opuść się w dół i znów pociągnij pierwszą, obejdź ją dookoła i pchnij ku półce, gdzie stał gość z miotaczem. Teraz możesz iść i pchnąć trzecią skrzynię, odsłaniając drzwi. Otwórz je posiadanym już kluczem. Wejdź, spłyń w dół i ruszaj do przełącznika na prawej ścianie. Otwórz nim ślepy zaułek z poprzedniego poziomu. Wróć do zapadni i rusz przełącznikiem, by osuszyć pomieszczenie za drzwiami z kluczem do rufy. Po drodze musisz zniechęcić kolejnego twardziela. Możesz przesunąć skrzynie i znaleźć przejście za turbinę. Powinieneś trafić na tratwę, skocz więc do wody i ruszaj w lewo i szybko wyjdź, aby wyeliminować kolejnego upierdliwca na brzegu, a potem jeszcze dwu płetwonurców w wodzie. Stań pyskiem do tratwy i wskocz do wody. Popłyń w dół i w lewo, żeby znaleźć Kamiennego Smoka, ukrytego wśród roślin przy skałkach. Weź posążek, odwróć się i ruszaj w lewo, wokół skałek ku tunelowi. Uważaj na barrakudę - najlepiej zastrzelić ją po wyjściu na ląd. Potem ruszaj dalej tunelem - nie wpływaj w lewą odnogę - weź med-pakiet z dziury w dnie i podlecz się tak, żeby być zdrowym całkowicie i bez reszty. Przed skokiem do dziury i wylądowaniem na skrzyniach podejdź do najniższej krawędzi półki. Weź klucz do kabiny i ruszaj na rekiny. Pierwsze dwa to sprawa dość prosta, trzeci czai się w pobliżu miejsca, gdzie znalazłeś posążek smoka. Wróć do tunelu i teraz zapuść się w lewą odnogę. Ruszaj krętym pasażem - aż dotrzesz na górny pokład. Zanim zejdziesz obok basenu, zbadaj okolicę - zatłucz piromana i jego kilku przyjaciół. Załatw ich szybko, sprawnie i odmownie, jak sprzedawcy sklepowi klienta, który przychodzi z reklamacją. Podejdź do dziwacznego panelu w ścianie. Z basenu wyskoczy płetwonur, zastrzel więc i jego i weź Złotego Smoka, którego pilnował. Wśród tych skrzyń nieopodal basenu są ukryte Uzi i amunicja do M-16. Wybierz wszystko co się da, i przejdź do miejsca, z którego będziesz mógł obejrzeć rejon, gdzie wcześniej znalazłeś granatnik. Skocz z rozpędu na płaską półkę, potem powtórz tę sztukę raz jeszcze i po złapaniu za krawędź wciągnij się na pomost. Ruszaj dalej i znów skocz z rozbiegu na pomarańczową pochyłość. Teraz skieruj się w prawo i wal przed siebie, dopóki w dole nie zobaczysz stosu skrzyń. Zwieś się na rękach, puść, natychmiast złap ponownie i przesuń w lewo, gdzie podciągnij się w górę. Teraz z rozpędu wskocz w szczelinę. Ruszaj tunelem skacząc przez platformy. Uważaj na robotników - nie są przyjaźnie nastawieni. Wyjdź z jaskini, skocz z rozpędu, chwyć krawędź i wciągnij się na dach. Ruszaj w lewo i przeskocz nad korytarzem, by odkryć i opuścić się przez kolejną klapę w dół. Zab... nie! No, dlaczego wszyscy nieznajomi są tak wrogo nastawieni? Lara jest skuteczniejsza niż skrzyżowanie Rambo z Terminatorem, ale taka śliczna! Zamiast z nią pogadać, każdy od razu wyciąga obrzyna lub pałę. Trudno się mówi, zabij robola i weź jego amunicję. Ruszaj ku drzwiom, które same się otworzą i pociągnij skrzynię, żeby odsłonić przełącznik. Rusz nim, aby otworzyć drzwi na górnym pokładzie. Wyjdź, wejdź wyżej i w prawo od drzwi, które się otworzyły, weź amunicję do M-16 i zamek, do którego jak raz pasuje twój klucz do kabiny. Spadnij przez podłogę i naciśnij znajdujący się gdzieś tutaj guzik, aby otworzyć ostatnie drzwi na górnym pokładzie. Pójdź jaskinią do dziury w dnie i weź klucz do pakamery. Teraz możesz wejść do pakamery, którą znajdziesz przy wentylatorze. Idąc wzdłuż pomarańczowej pochyłości weź Nefrytowego Smoka leżącego w małej niszy. Skocz w lewo od wejścia do jaskini i przejdź na rękach, dopóki nie będziesz mógł Lary podciągnąć się i wziąć nagrody. Opuszczając rejon uważaj na szkło. Przeskocz i przygotuj się na solidną walkę. Pakamery przy wentylatorze strzeże dwóch drani z miotaczami płomieni. Załatw ich szybko - polecamy M-16 - otwórz komórkę i weź pierwszy z Artefaktów - Serafina.

Tybet

Na początku idź wzdłuż ścieżki. Uważaj na orła (ptaki też?) i przechodząc przez pochyłości przejdź do rejonu, gdzie już czekają ogromne, ośnieżone, ruchome (a jakże!) i nieprzyjazne głazy. Przeskocz przez pierwszy i pobiegnij w lewo, aby uniknąć reszty. Przeskocz przez lód i po upadku na lodowe zbocze, skocz, żeby wylądować na ścieżce z prawej. Idź do głębokiego kanionu z chatką i śniegołazem. Zabij nieprzychylnie nastawionego orła. Odwróć się i zwieś na dłoniach, a potem opuść się w dół i zacznij ześlizgiwać. Chwyć ponownie krawędź tak, aby zawisnąć i opuścić się ku wejściu do jaskini. Jeśli nie trafisz na krawędź, zawsze możesz wspiąć się po drabinie i raz jeszcze przeskoczyć na zbocze, gdzie powtórzysz manewr z ześlizgiem i chwytem. Podążaj jaskinią, aż do miejsca, gdzie trafisz na sadzawkę - wskocz do wody i ruszaj w bród. Wyłażąc na brzeg, obruszysz lawinę lodowych sopli - padnij w wodę, nie daj się zabić, a potem wdrap się na nierówną ścianę ku dziurze. Skręć w lewe wejście, dopóki nie trafisz do miejsca, gdzie już byłeś, i z którego możesz skoczyć z rozbiegu na półkę przy chatce. Weź med-pakiet i wdrap się na zbocze ku chatce. Zabij dwóch najemników strzegących śniegołazu i weź Kamiennego Smoka - jest na półce z prawej u wejścia do jaskini. Teraz możesz iść dalej, unieszkodliwiając po drodze każdego, na kogo się natkniesz - wszyscy będą chcieli zrobić Larze kuku. Gdy dotrzesz na otwartą przestrzeń, gdzie natkniesz się na rampy, będziesz musiał wykonać serię skoków, które wyniosą Larę do wejścia do jaskini - niestety, blokuje je spory kamulec. Przeskocz nad ścianą ku pierwszej rampie. Kiedy dotrzesz do długiej, wiodącej ku ścianie, poczekaj, bo z lewej czyhają lamparty. Przeskocz ponad rozpadliną, uruchom pojazd, i skocz nim trzymając się lewej. Kolejny skok powinien zanieść Larę ku rozwidleniu szlaków, gdzie możesz zaparkować i ruszyć dalej pieszo. Idź w prawo i przed wdrapaniem się na drabinę weź granaty. Potem, na górze, rusz przełącznikiem otwierającym przejście gdzieś z przodu. Nie wracając od razu do pojazdu zabij paru najemników. Wroga, którego zastrzelisz teraz nie będziesz musiał zabijać za chwilę. Wróć do pojazdu i ruszaj przez wrota, które właśnie otworzyłeś - po drodze nie krępuj się, i jeśli ktoś zacznie ci się narzucać, to go ... łubudu! W rozległej jaskini wysiądź z pojazdu i zabij jeszcze dwóch nachalniaków. Ruszaj na grzbiet i skocz z rozpędu ku półce z lewej - znajdziesz tam Smoka z Nefrytu. Wróć do pojazdu, zabijając kręcące się gdzieś tu dwa lamparty. Czeka cię wielki skok. Ruszając w lewo i unikając kul śnieżnych dotrzyj do jaskini. Zejdź z pojazdu i wejdź do pieczary. Po krótkim badaniu otoczenia odkryjesz przejście w lewo, przełącznik przy bramce i drabinę. Teraz ważna jest drabina, wróć więc do niej i jazda. Skocz i zjeżdżając w dół, złap za krawędź. Zejdź w dół do jaskini i weź klucz od zwodzonego mostu. Idąc nieustraszenie dalej, trafisz na lodowy mur. Kryje się za nim najemnik - odporny na zimno, ścierwojad! - zabij go więc i skieruj się ku dziurze, w której znajdziesz trochę granatów. Zabij kolejne trzy lamparty. Gra stanowczo nie jest godna polecenia miłośnikom zwierząt i ekologom! Wróć do drabiny skacząc z rozpędu i łapiąc krawędź, a potem wciągając się na górę. Wróć do wiernego i niezawodnego jak koń Lucky Luke'a śniegołazu. Kluczem możesz opuścić most i przejechać dalej, aż do znaku ostrzegawczego. Przed podjęciem próby przejazdu, musisz poruszyć te gigantyczne śnieżne kule. Na dnie lawiny znajdziesz klucz do chatki - strzeże go strażnik na śniegołazie uzbrojonym w karabiny maszynowe - niechęć do obcych osiągnęła tu stopień paranoi niemal doskonałej. Zabij go z odległości, kryjąc się na lewo od klucza. Możesz skorzystać z jego śniegołazu, ale pojazd jest cięższy i w drodze powrotnej nie dasz rady przeskoczyć na nim rozpadliny. Lepiej zostaw grata, weź klucz i wróć do chatki. Znajdziesz tam M-16, amunicję do Uzi i trochę opatrunków. Rusz przełącznikiem i żwawo kopnij się do drzwi, aby zabić kolejnych tambylców. Trzymaj się nad nimi i załatwiaj ich z góry oraz po kolei. Kiedy dym opadnie, powinieneś mieć nowy śniegołaz z karabinami maszynowymi. Pobliska drabina zawiedzie cię do Złotego Smoka. Lecące ci na łeb kule mijaj skokami w lewo. Wróć i właź do nowego pojazdu. Przed tobą dwaj niemilcy na śniegołazach. Niech przyjdą! Wykończ ich znowu kolejno. Kiedy już się ich pozbędziesz, ruszaj ku odległemu końcowi doliny. Przepchnij kamień. Na krawędzi przepaści możesz zastrzelić jegomościa w dole i po prawej. Ruszaj w prawo i patrz, jak Lara zwinnie zeskakuje z płonącego śniegołazu. Podciągnij się na krawędź półki i ruszaj ku następnemu poziomowi.

Klasztor Barkhang

U wejścia do klasztoru czeka na ciebie kolejna banda niemilców. Wal we wszystko, co się rusza, dopóki nie pokaże się kapłan i dwóch mnichów. Mnisi nie cierpią najemników i zacznie się ogólna rozpierducha. Mnisi nie zechcą atakować Lary, chyba że sama ich ostrzela - uważaj więc do kogo otwierasz ogień. Kiedy wszyscy wrogowie legną martwym bykiem, możesz się wspiąć na drabinę u podwójnych drzwi. Uważaj na ptaki, które zaatakują cię na drabinie, skocz więc ku półce z prawej, potem na zbocze i ześlizgując się w dół złap za korbę. Opuść się, zawiśnij na rękach, potem znów się puść i złap krawędź niżej, by na rękach przesunąć się w lewo i wejść do klasztoru przez okno. Z lewej pokaże się mnich, idź za nim aż dotrzesz do drzwi skarbczyka. Przez najbliższe okno wedrze się najemnik, złap granaty z półki na zewnątrz, wróć do sali i ruszaj ku drzwiom po lewej. Jeśli nie zastrzeliłeś nachalca, to masz jak w banku, że goni cię teraz uparcie, naprowadź go więc na mnicha i niechaj pobożny mąż wykona za ciebie brudną robotę. Wdrap się na drabinę ku pomostowi nad refektarzem klasztoru, gdzie znajdziesz klucz do sali głównej - strzeże go jednak kolejny pobożny braciszek. Obejdź pomost i ruszaj ścieżką obok toczących się głazów. W miejscu, gdzie zatrzymał się drugi głaz znajdź skrzynię i pchnij ją. Podejdź do stawu i wskocz do wody (w mroźnym Tybecie?). Mocny prąd wciągnie cię na dno, znajdź więc podwodny tunel. Płyń nim, dopóki nie trafisz w mrok. Rozświetl ciemności flarą. Uważaj na niebezpieczne drzwi - podobne do tych, jakich strzegli gwardziści w kryjówce Bartoli'ego. Podejdź jak najbliżej i gazu! Po dotarciu do kolejnej drabiny wespnij się do komory na górze i dołącz do mnichów, żeby skopać kilka tyłków. Rusz pudłami, aby odsłonić przejście i z ciemnego rejonu weź młynek-modlitewnik - to taka tybetańska ciekawostka (mnisi budują młynki z zapisanymi na nich modlitwami, a obracające je wiatr lub woda modlą się za konstruktora młynka). Niestety, wzięcie koła uruchomi palniki, skocz więc na prawą ścianę i rzuć się ku półce najbliższej pierwszym płomieniom. Jeszcze jeden skok powinien przenieść cię nad drugim rzędem i będziesz mógł wrócić do sali głównej, gdzie zrobisz użytek z klucza. Za drzwiami jest kapłan i dwóch braciszków, którzy pomogą ci w walce, jeśli podprowadzisz ich do balustrady. Wejdź w drzwi z prawej i idź przez salę aż ku lewemu wyjściu po drugiej stronie. Przeskocz z rozbiegu nad ostrzami i ruszaj długim przejściem, aby wejść w lewe drzwi, gdzie dostaniesz od mnicha klucz do skarbczyka. Wróć do skarbczyka i weź klucz na stryszek. Udaj się do sali, gdzie po przejściu przez okno po raz pierwszy natknąłeś się na mnicha. Tym razem wejdź w drzwi po prawej, a znajdziesz się w zamkniętym pomieszczeniu z drzwiami, do których świetnie pasuje twój nowy klucz. Trzymając się prawej ściany przejdź obok toczących się ostrzy i ruszaj dalej. Za złotym posągiem jest dźwignia, która wyłącza palniki w następnej sali. Ruszaj ku drzwiom w połowie sali i z lewej. Wejdź, omiń mnichów i wdrap się na drabinę. Mnisi zatroszczą się o natrętów, ale jeśli chcesz, możesz włączyć się do zabawy. Wyjdź na dziedziniec, gdzie znajdziesz i przełożysz kolejną dźwignię, która otwiera parę zapadni. Rozbij szkło, żeby zdobyć klejnoty potrzebne do otwarcia niektórych z drzwi, z jakimi przyjdzie ci mieć przyjemność. (Przyjemność z drzwiami? Dziwaczny koncept). Za rogiem jest przełącznik, użyj go więc i otwórz drzwi, posługując się klejnotem pomiędzy złotymi posążkami. Wejdź, pociągnij dwakroć pudło i weź pobożny młynek nr 2. Wróć do rejonu, gdzie znalazłeś klucz do skarbczyka i wespnij się na drabinę. Skocz



z rozbiegu na rękę posągu, wdrap się wyżej po ramieniu i skocz posągowi na łeb. Przejdź po głowie na drugie ramię, tak by użyć klejnotu w soczewce i otworzyć zapadnię niżej. Zanim wskoczysz w zapadnię, ruszaj do hali obok podstawy posągu, okrąż ją i skocz na rampę, gdzie po podciągnięciu się w górę będziesz mógł wziąć Złotego Smoka - za posągiem. Wracając do hali powinieneś minąć z prawej kolejnego braciszka. Pociągnij skrzynię i wepchnij ją pomiędzy dwie beczułki. Teraz możesz ruszyć następną skrzynię i wziąć leżącą pod nią amunicję. Przepchnij też kolejną skrzynię, by dostać się za nią i dopchać ją do drzwi. Popychaj skrzynie, tak żeby jedna znalazła się przed drzwiami, druga zaś obok sterty. Podciągnij się na górę, gdzie znajdziesz parę harpunów (w Tybecie, w odległości kilku tysięcy kilometrów od morza harpuny pałętają się gdzie tylko stąpniesz, prawda?), wróć do hali i ruszaj w prawo, mijając trzech mnichów po drodze do pomieszczenia z lewej. Pełno tu wody, którą trzeba usunąć. Przedtem jednak zechcesz pewnie wziąć Kamiennego Smoka. Przepłyń w odległy kraniec komnaty i wpłyń do małego otworu - obok drabiny znajdziesz posążek. Wróć do komnaty z zapadnią, którą otworzyłeś wcześniej. Opuść się w dół i podążaj przejściem, dopóki nie znajdziesz przełącznika. Porusz nim, żeby otworzyć drzwi i wejdź do środka, potem popchnij skrzynię, aby osuszyć komnatę, z której wziąłeś Smoka. Bez wody nie dostaniesz się do otworu, w którym przedtem leżał Smok, możesz jednak znaleźć (popychając skrzynię ku półce) "kołomodlitewnik" nr 3. Teraz możesz skierować się ku przejściu wychodzącemu z komnaty na końcu rozległej sali. Po załatwieniu najemników przygotuj się psychicznie na naprawdę paskudny problem. Ruszaj ku palnikowi, który gaśnie, gdy doń się zbliżysz. Skocz i zanurkuj nad palnikiem i wpłyń w tunel unikając zetknięcia z kolcami, które gibają się w te i wewte. Zawróć, wespnij się na krawędź i poczekaj na ostrza, po czym przeturlaj się w lewo i przeskocz nad dziurą. Powinien zgasnąć kolejny palnik i możesz puścić się biegiem ku następnemu przejściu. Wdrap się na krawędź z prawej - po to tylko, by zobaczyć drzwi, od których dzielą cię kolejne ruchome ostrza. Wybierz właściwy moment, kopnij się przez drzwi, weź klucz do zapadni i wróć do pomieszczenia z ostrzami (Po kiego grzyba mnichom w klasztorze tego typu pułapki? Sprawiają tylko kłopot - wyobraź sobie, co by było, gdyby zaspany mnich idący po nocy, żeby sobie ulżyć, trafił na takie nożyki). Nie daj się trafić i przejdź ku małemu pasażowi z lewej, gdzie uruchomisz kolejną pułapkę. Przedostań się pomiędzy ostrzami i weź Nefrytowego Smoka, potem wróć do pomieszczenia, w którym znalazłeś ostatni klucz. Powinieneś teraz znaleźć się w komnacie, którą wcześniej osuszyłeś, otwórz więc kluczem zapadnię w podłodze. Wejdź i wdrap się wyżej, żeby znaleźć przełącznik otwierający podwójne drzwi obok posągu - wpadnie przez nie kilku najemników. Po wydostaniu się na zewnątrz musisz iść ścieżką, aż dotrzesz do drabiny za skałami po lewej. Wdrap się na nią i ruszaj do mostu, nie dając się zaskoczyć przez orła z tyłu i najemnika z góry i z przodu. Po przejściu przez most zastrzel kilka kruków i dostań się na szczyt budowli, korzystając z nieźle wydeptanych półek. Wejdź i zabierz kołomodlitewnik nr 4. Teraz musisz sprowadzić Larę ponownie do komnaty, gdzie przesuwając pudła znalazłeś amunicję. Przejdziesz przez te podwójne drzwi, które otworzyłeś niedawno, uważaj na najemców, którzy się przez nie przedostali. W walce może pomogą ci pobliscy mnisi. Wejdź do komnaty z pudłami i idź przejściem dalej. Kiedy otworzy się pod tobą zapadnia, złap za krawędź i chwyć się drabiny. Wdrap się na górę i idź dalej - w prawo, potem w lewo i schodami do okna. Pełno tu najemników, wyskocz więc przez okno. Na dole znów znajdziesz kapłana i dwóch mnichów, rusz więc przełącznikiem w ścianie, aby otworzyć drzwi. Święci (choć najwidoczniej głupi jak skarpetki blondyna) mężowie zajmą się najemnikami. Pomóż im tym razem, bo wrogów siła! Gdy wszystkich wezmą dyabli, wespnij się po drabinie i weź kołowrotek nr 5. Mając wszystkie święte kołowrotki wróć do sali z posągiem i przejdź do pomieszczenia z lewej. Przełóż kołowrotki z boków podwójnych wrót, aby otworzyć małe drzwi wiodące do rampy, gdzie po użyciu Serafina otworzysz ostatnie drzwi i opuścisz ten poziom.

Katakumby Tallonu

Ruszaj w bok od schodów, złap za krawędź szczeliny w lewej ścianie i na rękach przesuń się w prawo, do miejsca, gdzie będziesz mógł się podciągnąć, wziąć Kamiennego Smoka i parę flar. Zejdź w dół po drabinie i zabij pierwszego w twoim życiu Yeti, potem rusz dźwignią, żeby otworzyć drzwi w górze. Wdrap się po drabinie i skocz na półkę, gdzie zabijesz lamparta. Idąc w górę schodami zabij dwóch najemników i kilka lampartów, które zaczepią cię, gdy zaczniesz badać okolicę. Po przejściu przez otwarte drzwi weź med-pakiet. Twój następny cel znajduje się w klatce na górze, kopnij się więc po zboczu, żeby wywołać lawinę kul śnieżnych. Unikając ich, dostań się na półkę z prawej i przebiegnij po zapadającej ci się pod stopami posadzce, w końcu wdrap się na drabinę nad ostrzami. Dotarłszy na górę, przeskocz w tył ku dźwigni, która unosi klatkę i umożliwi ci wzięcie maski. Z sadzawki wypłynie woda, a podłoga otworzy się przed tobą. Wróć na dół i przeskocz nad jamą z ostrzami. Koło bramy posłuż się maską. Gdy tylko wejdziesz na sąsiednie zbocze, polecą na ciebie kolejne śnieżki. Aby ich uniknąć, wespnij się na ścianę z lewej. Cztery lamparty zadbają o to, byś się nie nudził. Ponieważ lecą ci na łeb kolejne śnieżki, decydujesz się wrócić na zbocze. Znajdź drabinę (na prawo od miejsca, skąd startują śnieżki) i wdrap się na nią ku półce, na której znajdziesz trochę granatów. Aby iść dalej, potrzebna ci będzie kolejna maska, wróć więc do szczeliny w ścianie. Gdy przedrzesz się przez szczelinę, otoczą cię cztery lamparty. Ruszaj ku lodowcowi, gdzie czekają na ciebie następne. Wdrap się na skały z lewej - wśród nich znajdziesz staw, w którym leży kolejna maska. Kiedy będziesz wracał na półkę, gdzie znalazłeś granaty, zaatakują cię najemnicy. Użyj maski i wejdź. W tym pomieszczeniu zamknięto cztery Yeti - będą tu siedziały, dopóki nie ruszysz dźwignią w ścianie i nie zapalisz świateł, otwierając jednocześnie klatki. Ciężko utłuc te bestie - daj im to, co masz najlepszego i skorzystaj ze strategicznej pozycji na schodach. Kiedy już padną, możesz użyć bloku, by zatrzymać drzwi w pozycji otwartej. Rusz przełącznikiem i weź granaty, potem wróć do szczeliny w ścianie. Czeka na ciebie jeszcze paru najemców. Ruszaj przez otwarte drzwi - i uciesz oczy widokiem toczących się na ciebie śnieżek. Skręć w lewo od wiszącego mostu. Idź w górę, skocz z rozbiegu i złap za krawędź drabiny - potem wdrap się na szczyt lodowca. Daj nura do stawu i wyjdź na brzeg, aby uniknąć barrakudy i zamarznięcia. Wejdź do kolejnej komnaty i skieruj się w lewo. Stojąc na krawędzi, przygotuj się do skoku i skrętu - zaraz potem znajdziesz drabinę. Wespnij się na nią i ruszaj w prawo, ku śliskiej półce. Skocz dwa razy, żeby wylądować na płaskości, gdzie znajdziesz Nefrytowego Smoka. Skokiem wróć na drabinę i przejdź do konkretów. Przedostań się przez staw i wdrap na blok nieopodal drzwi. Skocz z rozpędu, złap za dolny szczebel drabiny i wespnij się na górę, skąd możesz przeskoczyć na półkę z przełącznikiem. Trzaśnij weń, żeby otworzyć drzwi poniżej, wróć na dół i właź w otwarte drzwi. Uważaj na lamparta, który atakuje z lewej. Po utłuczeniu namolnej bestii, możesz ruszyć przełącznikiem, aby otworzyć drzwi, przy których użyłeś pierwszej maski. Musisz wrócić do tych drzwi i wejść. Zaraz potem skocz z rozbiegu nad jamą i zabij lamparty, następnie opuść się na ich leże. Rusz przełącznikiem, który tu znajdziesz i zabij ostatniego drapieżnika. Przed powrotem weź wszystko, co znajdziesz w rogu. Czekają na ciebie kolejne śnieżki. Skocz ku nim, by je obruszyć, potem skocz w tył i znów przed siebie, żeby wylądować po drugiej stronie pułapki. Znów przed tobą zbocze i nowe śnieżki, te jednak, kiedy przed nimi umkniesz, rozwalą w dole drzwi, otwierając ci przejście. Stań na płycie po lewej, żeby otworzyć drzwi i ostrożnie wejdź do środka. Pełno tu ostrzy, więc poruszaj się POWOLI. Zaraz po wejściu odwróć się w lewo i wespnij na nierówną ścianę, żeby dotrzeć do półki, gdzie leży Złoty Smok. Wróć na dół i idź w stronę drzwi wiodących do poprzedniego pomieszczenia. Kiedy się otworzą, skocz i wyląduj na rampie. Przeskocz nad kulami śniegu, aby uruchomić płytę w posadzce - otwiera ona drzwi wyjściowe. Natychmiast też skocz w tył, przewiń się i wskocz do komnaty z ostrzami. Wróć do drzwi wyjściowych i skocz z rozbiegu na drabinę, po której możesz zejść n dół i do tunelu, którym opuścisz ten poziom.

Pałac Lodowy

Zestrzel dzwon, by otworzyć drzwi, które zawiodą cię do pomieszczenia z klatkami paru Yeti. W posadzce jest kilka wyrzutni, które cisną Larą pod sklepienie. Mała, ta z prawej, odpali Larę na półkę, gdzie dziewczyna znajdzie med-pakiet. Wróć na dół i stań na linii łączącej tę odskocznię z otworem na dzwon w sklepieniu. Gdy tylko fruniesz w górę, zacznij strzelać i traf w środkowy dzwon, żeby otworzyć jedną z pobliskich furt. Lądując, chwyć za krawędź, żeby zwolnić zjazd w dół. Pobiegnij ku otwartej furcie i naciśnij większą wyrzutnię. Chwyć się w powietrzu i złap za krawędź półki, na którą możesz się wciągnąć i zdobyć amunicję do Uzi, a także ruszyć dźwignią. Uwolni to Yeti - przed wyjściem możesz je wystrzelać. Klatki zostały opuszczone i powinieneś zyskać dostęp do dziury. Wewnątrz możesz zdobyć kolejny zestaw opatrunkowy i zabić jeszcze jednego Yeti - i znów ruszyć niedalekim przełącznikiem. W wąskiej klatce znajdź i pociągnij ruchomy blok, potem pchnij go w bok. Złoty Smok tkwi na kolumnie, jeśli starczy ci odwagi, aby go wziąć. Nie próbuj przeskoczyć, jest tam niewidzialny, ale poręczny most. Po prostu idź i weź. Wróć do głównej sali z klatkami i znajdź nową półkę, wysuniętą dzięki poruszeniu ostatniego przełącznika. Mała odskocznia w dole ciśnie cię w górę, musisz tylko złapać i wciągnąć się na nią. Wyżej znów jest dzwon, podskocz i rozwal go wystrzałem, by otworzyć ostatnią furtę. Ześlizgnij się w dół i złap za krawędź, a potem puść - nie rozbijesz się zbyt boleśnie. Przejdź przez obie otwarte furty i przyjrzyj się kolejnej odskoczni oraz półce nad nią. Ruszaj w lewo, aby stanąć na linii łączącej odskocznię z półką. Odpalony w górę złap za krawędź, podciągnij się i skocz w tył ku zjeżdżalni. Skacząc z jednej na drugą pokonaj obie pochyłości, potem skocz w prawo i poruszaj się skokami aż do kolejnego dzwonu. Zestrzel dzwon i znów rozpocznij serię skoków w lewo, wracając na płaszczyznę na lewo od otwartych już drzwi. Ruszaj ku drabinie i skręcając w lewo skocz z rozbiegu na kładkę. Zabij atakującego z lewej Yeti, weź flary i idź przed siebie, aż natkniesz się na tygrysy. Zabij bestie i zapal flarę, żeby odnaleźć Kamiennego Smoka - ukrytego w mroku. Możesz przeskoczyć nad rampą. Idź po rampie do zamkniętych drzwi po prawej i skieruj się do jaskini. Weź med-pakiet z lewej i idąc tunelem zabij jeszcze kilka tygrysów - aż w końcu dotrzesz do miejsca, gdzie leży maska. Wróć do niedawno zamkniętych drzwi - odkryjesz, że teraz są otwarte. Idź dalej - i zabij Yeti spadając w dół. Niżej czeka jeszcze jeden, zastrzel go przez dziurę. W mrocznym kącie pełno jest ostrzy - ruszaj więc na drugą stronę i weź med-pakiet. Teraz zbadaj belki i poszukaj jednej z nieco inną strukturą. Gdy ją znajdziesz, zwieś się z niej i opuść na środek dziury. Zapal flarę, żeby ujawnić med-pakiet - a przy oknie, na zewnątrz półki jest nawet miejsce na twoją maskę. Umieściwszy ją tam idź i znajdź drzwi, które właśnie otworzyły się w mroku. Przejdź przez most i weź flary, idąc ku półce z przełącznikiem. Porusz nim, żeby stopić lód i odkryć młot do gongu (w wodzie). Gdy ruszysz ku sadzawce, zaatakują cię dwa tygrysy. Zabij je i weź naboje z lodowca i magazynki do Uzi ze stawu. Dotknięcie młota uwalnia barrakudę, przepłyń obok niego i wpłyń do następnego pomieszczenia, gdzie możesz zabić Yeti, dopiero teraz wróć do komnaty z młotem i weź pożyteczne narzędzie. Wróć do miejsca, gdzie zabiłeś trójkę Yeti i dla dobrej mary zabij czwartego, nadciągającego z lewej. Możesz rozbroić pułapkę z sopiem obok drzwi, podciągając się i opuszczając w dół z drugiej strony rampy. Za drzwiami czai się kolejny Yeti - z durnymi śniegoludami nie da się pertraktować, zabij więc draba i weź granatnik. Teraz prawym pasażem udaj się do Lodowego Pałacu. Za otworem czeka na ciebie kilka śnieżek. Pierwsze dwie fale stoczą się gdy zbliżysz się do otworu, skocz więc w tył, żeby uniknąć trzeciej - po uruchomieniu pułapki. Przedostań się przez otwór i ruszaj w lewo, gdzie znów potoczą się na ciebie śnieżki. Na prawo jest skała, na którą możesz wskoczyć i uniknąć kul. Idź dalej w stronę stromego zbocza i zjedź w dół na brzuchu tak, byś mógł złapać krawędź i przejść na dłoniach aż będziesz miał za sobą półkę. Podciągnij się w górę i przeskocz w tył, by wylądować na niej, potem przejdź ku kolejnej przeszkodzie. Na lodową ścianę można się wspiąć, skocz więc z rozbiegu, złap się czegokolwiek i wdrap się do jaskini na górze. Zjedź stromym zboczem do Lodowego Pałacu. Przed upadkiem zwieś się na rękach. Walnij z całej siły młotkiem w Gong. Drzwi staną otworem, przed wejściem musisz jednak znaleźć Nefrytowego Smoka. Idź w lewo od Pałacu i znajdź drabinę. Zejdź w dół i przejdź w lewo - zapal tam flarę. Idź dalej ku kolejnej półce i rusz przełącznikiem, aby otworzyć chatkę obok Pałacu. Wróć do chatki, wejdź do niej i weź ostatni skarb tego poziomu. Teraz możesz wejść do Pałacu i wziąć wielki łup - Talion. Oczywiście, wielkich nagród nie zdobywa się bez sporych zagrożeń, a te stwarza ci Strażnik Talionu - wielki,

bezskrzydły orzeł, który pojawi się, gdy weźmiesz skarb i zechcesz z nim wyjść. Niełatwo go zabić. Sprawę powinno załatwić kilkanaście granatów - jeśli masz tyle i jeśli zdołasz je celnie odpalić. W chatce możesz się chronić dla kuracji. Przy odrobinie szczęścia wewnątrz Jaskini Strażnika znajdziesz magazynki do Uzi i med-pakiet. Po zatłuczeniu Bestii twoja przygoda nabierze tempa.

Świątynia Xian

Po przeskoczeniu ostrzy, zjedziesz w dół po pochyłości ku wodospadowi. Ześlizgując się, wykonaj skok z obrotem, tak żebyś mógł wylądować dalej w odwrotnej pozycji. Złap krawędź, zawiśnij na rękach i przesuń się w lewo, potem podciągnij się i weź Złotego Smoka. Nie pytaj, jak miałbyś się tego sam domyślić. Teraz możesz skoczyć, spuścić się ostrożnie lub dać nura w dół. Zanim zaczniesz badać okolicę, zatłucz natrętnego rybola. W krótkim podwodnym pasażu leży med-pakiet - reszta musi poczekać. Wyjdź z wody przy drzwiach do Świątyni, weź naboje z lewej i ruszaj na tygrysy - dwa czekają na ciebie przy schodach. Idź schodami i użyj odskoczni, żeby dostać się na dach świątyni. Rusz przełącznikiem po drugiej stronie dachu - otworzysz zapadnię nad drabiną i wezwiesz orła. Po drodze do zapadni zabij natrętne ptaszysko. Złażąc z dachu opuść się na rękach - po co niepotrzebnie się obijać. Wdrap się potem na drabinę i zatłucz pająka, zanim ten podejdzie zbyt blisko. Wejdź do rozległej komnaty i spuść się po drabinie. Na dole puść się i złap następną krawędź. Podciągnij się ku górce, rozejrzyj się i weź Kamiennego Smoka. Trzeba jeszcze wspiąć się ku niemu przesuwając na rękach w prawo, wzdłuż szczeliny w ścianie. Zbliżając się do czerwonej cieczy zabij kolejnego pająka, potem skocz ku drabinie i wdrap się na górę. Zaraz powinieneś trafić do pomieszczenia pełnego ostrzy. Przejdź ku ścianie po drugiej stronie jamy, wdrap się na nią i przejdź w prawo. Gdy znajdziesz się naprzeciwko prawej ściany, skocz w tył, aby wylądować na rampie i natychmiast skocz na szczyt ściany. Poruszając się ostrożnie, przejdź po murze aż do widocznej po drugiej stronie deski. Kiedy na nią wstąpisz, załamie się, upewnij się więc, że gdy trzaśnie, będziesz jak najdalej od ściany. Weź kilka nabojów z bloku w dole i z lewej jego strony skocz z rozbiegu na śliską pochylnię. Zanim trafisz na ostrza, skocz ponownie, żeby wylądować na kolejnej pochylni, gdzie znów wykonaj skok, odwróć się w prawo i wyląduj na zboczu, z którego zjedziesz już w bezpieczne miejsce. Weź granaty i wdrap się na spory blok, potem zaś na następny i złap krawędź półki. Na rękach przesuń się w lewo, do miejsca, gdzie będziesz mógł Larę wywindować wyżej i ruszyć przełącznikiem otwierającym główne drzwi Świątyni. Niedaleko znajdziesz ścieżkę, która wzdłuż wodospadu zawiedzie cię do tych właśnie drzwi. Cztery z obecnych w komnacie posągów mogą cię zaatakować, gdy ruszysz pobliskie spusty, trzymaj się więc od nich z daleka. Weź amunicję do M-16 i ruszaj ku otwartym drzwiom. Powinieneś znaleźć się na półce z komnatą, w której jest czerwona ciecz. Skocz z rozbiegu, wyląduj na pierwszej półce i ześlizgnij się w dół, skacząc ponownie, gdy znajdziesz się na dnie. Wylądujesz na kolejnej rampie. Ześlizgnij się w dół, skocz - i skocz jeszcze dwa razy, żeby złapać krawędź, na którą możesz się wciągnąć. Wdrap się na bloki i okrąż szczyt komnaty - a potem wykonując po raz ostatni skok z rozbiegu, chwyć za krawędź, podciągnij się i wyjdź. Idź dalej krótkim pasażem ku przełącznikowi. Otworzy się zapadnia i polecisz w dół. Po wydostaniu się z jamy, natychmiast rusz pędem ku przełącznikowi, bo ściany zaczną się zwierać. Rusz dźwignią, by otworzyć drzwi z tyłu, potem przeturlaj się w tył i skocz ku drzwiom, zanim dopadną cię te najeżone ostrzami ściany. Uff! Ruszaj korytarzem do miejsca, w którym runie na ciebie pierwszy z czerwonych głazów. Skok w tył i w lewo. Drugi głaz poruszy spust, kiedy znajdziesz się prawie na szczycie i po lewej od rampy. Trzeci zamyka ci drogę do drabiny - musisz zwolnić spust i zrobić zwód. Dopiero potem wespnij się na drabinę. Na górze jest ciemno, jak w d... ehm... brzuchu u Murzyna po czarnej kawie. Zapal flarę. Rusz przełącznikiem na prawo od wejścia i przeturlaj się w tył, żeby umknąć atakującemu zza węgła tygrysowi. Zabij bestię i wdrap się ku otwartemu przejściu - potem ruszaj na ostrza. Stań przed nimi w przyzwoitej odległości i przejdź w lewo, potem opuść się w dół, złap i zjedź tak, żeby wylądować poza zasięgiem ostrzy. Drogę do wyjścia zamkną ci kolejne toczące się ostrza, poczekaj aż pomiędzy nimi zrobi się szczelina i goń, jakby ci dyabeł następował na pięty. Trafisz na kilka krokwi... i dwa orły - towarzystwo takie nie należy do najgościnniejszych. Kiedy dym się rozwieje, ruszaj do guzika w lewej ścianie. Naciśnięcie go otworzy kolejne drzwi - ale niezbyt długo pozostaną otwarte, powinieneś więc przetoczyć się piorunem i wykonać serię bezbłędnych skoków biegnąc pomiędzy krokwiami. Następna przeszkoda nie powinna sprawić ci kłopotu, jeśli podejdziesz do niej we właściwy sposób. Idź pasażem trzymając się z boku i obserwując cienie bujających się ostrzy. We właściwej chwili schyl się w dół i po sprawie. Po dotarciu na drugą stronę znajdziesz się w sali z guzikami na przeciwnej ścianie. Naciśnij prawy, skocz w lewo i naciśnij ten, który otwiera drzwi. Biegiem na prawą stronę sali i dalej przez walącą się posadzkę. Nieco później spadnie tuż za tobą czerwona metalowa kula, nie czekaj - biegnij do końca przejścia, skocz, złap krawędź półki i wciągnij się na górę. Na platformie za posągiem jest Smocza Pieczęć, która otwiera drzwi w pierwszej komnacie świątyni. Teraz możesz skoczyć na półkę z prawej i wspiąć się na bloki, aby zdobyć nieco amunicji i zabić kolejnego stawonoga w mrocznym pokoju. Powinieneś tu znaleźć jeszcze trochę ładunków i przełącznik, który wysunie ci pomost nad czerwoną cieczą. Wyjdź z drugiej strony łba posągu. Przeskakuj z półki na półkę nad czerwonym płynem, potem z rozbiegu skocz ku nachylonej rampie pośrodku pomieszczenia. Skocz i złap za krawędź bloku, podciągnij się w górę i ześlizgnij z drugiej strony, potem skocz do płaskiej kolumny. Stąd możesz skoczyć z rozbiegu i złapać krawędź półki blisko ściany. Podciągnij się i kicaj na półkę obok odskoczni. Rusz ku środkowi platformy, na której stoisz i fruń na odskocznię, żeby wyrzuciło cię ku wysokiej platformie z boku wyniosłej konstrukcji. Gdy wylądujesz, obruszą się na ciebie głazy, skocz więc w tył i złap za krawędź platformy, żeby przepuścić kamulce nad głową. Wdrap się na górę, przechodząc z platformy na platformę. Gdy poleci na ciebie kolejny głaz, skocz ku białym cegłom i poczekaj, aż cię minie. Od białych cegieł ześlizgnij się w dół i wyląduj na odskoczni, która wyrzuci cię na kładkę pomiędzy krokwiami. Skocz z rozbiegu, chwyć się i podciągnij na następną półkę, ku kolejnemu Nefrytowemu Smokowi. Z tego miejsca wróć na konstrukcję i podejmij dalszą część misji. Wdrap się na platformę, gdzie atakuje orzeł. Zabij drania, potem skocz i podciągnij się na następny poziom. Skocz z rozbiegu na miejsce, z którego tylko jeden sus dzieli cię od drzwi. Dwukrotnie pociągnij skrzynię i wejdź do kolejnej komnaty, gdzie przełącznikiem otwórz zapadnię w podłodze i opuść się na dość długą pochyłość. Znana ci już metalowa czerwona kula znów ruszy za tobą, pogoń więc w dół i skręć w lewo, aż dotrzesz do zjeżdżalni. Kula się zatrzyma, ty jednak zjedziesz w dół ku krokwiom nad pierwszą komnatą świątyni. W dole są tygrysy, zastrzel je zanim opuścisz się w dół i użyjesz Smoczej Pieczęci. Przejdź za pierwsze drzwi unikając ostrzy i idź przed siebie, aż dostaniesz się do zjeżdżalni, która zaniesie cię do komnaty z kilkoma przełącznikami. Istotny jest tylko zielony - by otworzyć drzwi musisz jednak ruszyć wszystkie trzy, bo przeszyją cię ostrza z obniżającego się pułapu. Idź przez platformy, dopóki nie dotrzesz do półki nad basenem z rybami. Zastrzel je z góry, potem daj nura w dół. Rusz podwodnym przełącznikiem, by podnieść poziom wody ku otworowi, do którego przedtem nie mogłeś dotrzeć. Zostaw na razie dźwignię z lewej i idź dalej. Jeśli chcesz, możesz wziąć med-pakiet, ale musisz być do tego doskonałym pływakiem - będziesz bowiem musiał wypłynąć na powierzchnię i nabrać tchu. Chyba nie brakuje ci opatrunków, zostaw więc ten i płyń dalej, dopóki nie natrafisz na dźwignię, którą musisz pociągnąć. Wróć i zaczerpnij tchu, potem zanurz się ponownie, przepłyń przez drzwi i znajdź kolejną dźwignię - ta otwiera drzwi w głównym basenie. Raz jeszcze nabierz tchu, daj nura i przepłyń przez właśnie odkryte wrota i znów przesuń dźwignię. Otworzą się górne drzwi, za nimi znajdziesz magazynki do M-16 i dwa pudełka nabojów. Wejdź do kolejnego pomieszczenia i rusz przełącznikiem. Trzymaj się z dala od ruchomej, najeżonej kolcami ściany i zwal się w dół, przez zapadnię. Prąd zaniesie cię prosto do złotego klucza i furta się otworzy. Powinieneś w końcu trafić do komnaty u podstawy wodospadu, od której zaczynałeś. Klucz, który właśnie zdobyłeś, pasuje do zamka na szczycie drabiny i otwiera podwodne drzwi. Po ich otwarciu podążaj dalej skręcając w prawo i potem w prawą odnogę. Przepłyń przez kratę i ruszaj ku lewej ścianie. Potrzebną ci dźwignię znajdziesz za drugą kolumną, pociągnij za nią, aby otworzyć drogę do wyjścia i srebrnego klucza. Zaraz też zaatakuje cię wściekły gupik. Zabij drania, ale nie trać zbyt wiele powietrza. Po okrążeniu kolumny odszukaj wyjście i ruszaj żwawo w jego stronę. Dotarłszy do rozwidlenia, wpłyń na prawo i podpłyń do drzwi, które niedawno otworzyłeś. Wespnij się na półkę i zabij rybolca - jeśli jeszcze się z nim nie uporałeś. Pełno tu pająków - zabij wszystkie, na które się natkniesz. Nieopodal wielkiej pajęczyny znajdziesz też kilka magazynków do Uzi - ale i parę nowych pajączków. Kiedy dotrzesz do jaskini, pojawią się kolejne - nie jest to gra dla arachnofobów! Zabij wszystkie i ruszaj w górę po kolejnych półkach, do miejsca, z którego będziesz mógł skoczyć z rozbiegu na środkową kolumnę. Znów się rozpędź, złap za szczyt, i wciągnij się na tę obok drzwi. Ponownie skocz, podciągnij się ku przejściu i ruszaj dalej. Gdy dotrzesz na koniec, skocz z rozbiegu, złap się i wciągnij na kolumnę pośrodku skał. Na najwyższej leży srebrny klucz. Weź go i wróć do wody, potem przepłyń do głównych wrót świątyni. Ostatnie drzwi staną przed tobą otworem - jeśli nie zostawiłeś za sobą srebrnego klucza. Po przejściu ostatnich drzwi skocz i podciągnij się ku zboczu. Unikaj trafień toczącymi się w dół czerwonymi kulami. Po dotarciu na szczyt weź amunicję i skręć w lewo. Przechodząc ku mostowi zabij tygrysa i orła. Po drugiej stronie mostu czeka drugi tygrys, zabij go zanim zaczniesz wspinaczkę na pochyłą kolumnę. Przeskocz z niej ku najbliższej półce i idź do rozwidlenia ścieżek. Skieruj się w szerszą, gdzie wykonasz podwójny skok, unikając ostrza - zacznij skok w momencie, gdy ostrze ruszy ku przeciwległej stronie górnej platformy. Idź w lewo i zjedź na brzuchu po zboczu, tak żeby złapać krawędź, gdy zaczniesz spadać. Przejdź ku drabinie i zejdź w dół ku półce. Zwieś się i spuść niżej na następną - znajdziesz na niej amunicję do Uzi. Przez najbliższą dziurę wróć przed Świątynię. Wróć do rozwidlenia ścieżek i ponownie przedostań się przez ostrza - teraz skieruj się do komnaty z mostem i kolejną krajarką. Weź magazynki do Uzi, med-pakiet i ruszaj biegiem przez most, umykając przed ostrzem. Idź w lewo do guzika. Naciśnij guzik, żeby otworzyć drzwi na końcu pasażu, w który jeszcze się nie zagłębiałeś - zaczyna się na rozstaju. Wymierz dobrze, uchyl się przed ostrzem, znów przebiegnij przez most i wróć przez komnatę do rozwidlenia dróg - tym razem idź w drugą stronę. Natkniesz się tu na parę odskoczni, które trzeba pokonać w określonej kolejności. Stań tyłem do pierwszej i skocz na nią w tył z przewrotem, odrzuci cię na następne. Po tym wszystkim trzeba jeszcze zabić orła natręta i, po podskoczeniu w górę, wciągnąć się na półkę. Drzwi powinny być otwarte, nie pękaj i właź do środka. Idź do miejsca, z którego będziesz mógł skoczyć na kwadratową półkę obok zamka. Skocz ku lewej skrzyni i szybko wdrap się na drabinę, zanim przygniecie cię ściana. Opuść się na półkę z prawej, potem rozpędź się i skocz na drabinę, po czym szybko wdrap się do góry, by umknąć kolejnej ruchomej ścianie. Idź dalej, dopóki nie znajdziesz przełącznika otwierającego kraty, które minąłeś przed chwilą. Wróć do otworu, spójrz w niego - zobaczysz klucz do głównej sali leżący na szczycie kolumny. Weź klucz i zjedź w dół po zakrzywionym zboczu kolumny. Przejdź na koniec do kolumny nieopodal drzwi, które otworzyłeś wcześniej. Odwróć się, skocz w górę i wciągnij się wyżej - do miejsca, gdzie będziesz mógł iść dalej. Wejdź na drabinę i ruszaj ku ostrzom z prawej. Przeskocz ponad nimi i ponownie wdrap się na drabinę - nie ruszaj przełącznika z prawej. Powinieneś być teraz w rejonie, gdzie znalazłeś klucz do sali głównej. Druga krata jest obecnie otwarta - widzisz także wyższą kolumnę, do której musisz dotrzeć, przejdź więc przez kratę i ruszaj w lewo, żeby wykonać skok z rozbiegu, po czym powinien nastąpić chwyt i podciągnięcie się na półkę. Dojdziesz do pochyłości, po której zjedziesz kręto ku kolumnie. Skocz, gdy zaczniesz się ślizgać, a dotrzesz do kolumny. Zaraz potem zjedziesz w dół ku płaskości obok drabiny. Wespnij się na drabinę aż dotrzesz do ostrza, potem skocz w tył ku pochyłej powierzchni i znów śmignij skocznie ku przodowi, aby złapać następną drabinę nad ostrzem. Wspinaj się do kolejnego tasaka. Tym razem drabina jest z tyłu, skocz więc w tył i obróć się w powietrzu, łapiąc w locie pręty kolejnej właźnicy wieloszczeblowej. Wespnij się na górę - po krótkiej przebieżce w prawo i na szczyt znajdziesz wyjście z tego poziomu.

Latające Wyspy

Otóż i ostatni poziom. Tutejsi niemilcy są twardzi i nieprzejednani, załaduj więc broń i bierz się do dzieła. Na dobry początek z lewej nadlatuje wojownik. Wojownicy są niezwykle niebezpieczni z bliska, sęk w tym, że niezbyt szybko do ciebie docierają. Trze-

ba ich załatwiać z daleka. W rzeczy samej te wolno poruszające się cele powietrzne możesz zestrzelić z pistoletów, zachowując cięższą artylerię na tych, co na nią zasługują. Po zabiciu wojownika, weź med-pakiet z lewej i ruszaj na drugi kraniec wyspy. Pierwsze dwie Mistyczne Tabliczki, które będą ci potrzebne do dalszej drogi znajdują się w dole na innej małej wysepce. Cofnij się i z rozbiegu przeskocz na zbocze kolejnej wyspy. Gdy wylądujesz, zaczniesz zjeżdżać w dół - mniej więcej w połowie zbocza skocz na następną pochyłość, a potem kolejnym skokiem dotrzyj do sąsiedniej wyspy. Chwyć za krawędź otworu przy sporej złotej konstrukcji i po podciągnięciu się w górę znajdź przełącznik, który otworzy ci przejście na kolejną wyspę. Idź dalej i ześlizgnij się po pochyłości, dotarłszy zaś na dno, skocz na kolejną wysepkę - właśnie na niej znajdują się drzwi, które otworzyłeś przed chwilą. Pełnią tam służbę trzej strażnicy Xian. Pierwszy zaatakuje, gdy tylko się zjawisz. Strażników Xian trzeba uśmiercać po kolei, nie próbuj więc iść dalej, zanim nie załatwisz tego, z którym właśnie się tłuczesz. Goście ci są też diabelnie niebezpieczni, rób uniki i wal szybko i zdecydowanie. Drugi strażnik ocknie się, gdy ruszysz na przód wysepki. Skocz i wciągnij się przez drzwi zapadni, a obudzisz w dole trzeciego strażnika, który ocknie się, gdy wstąpisz na podniesioną platformę wewnątrz. Możesz go zabić przez drzwi zapadni, ale trochę to potrwa. Zanim opuścisz się w dół, żeby załatwić tego ostatniego - o ile nie zatłukłeś go z góry - weź pierwszą Tabliczkę, kilka flar, med-pakiet i magazynki do Uzi. Następnie poszukaj płaskiej skały nieopodal drzewa. Skocz, podciągnij się i weź Nefrytowego Smoka. Dotarłszy do przeciwległej strony wyspy zwieś się w dół, puść i złap krawędź niższej półki, na której znajdziesz przełącznik otwierający wyjście. Skocz z rozbiegu do wyjścia i z rozpędu przeskocz na kolejną wyspę. Przejdź na jej przeciwległy koniec i skocz w lewo, żeby dosięgnąć skał w górze. Powinieneś stąd zobaczyć wyspę przypominającą schodki, ruszaj więc ku niej - skocz z rozbiegu, chwyć krawędź i wciągnij się na brzeg. Podciągnij się jeszcze dwukrotnie, by wleźć na stopień i po kolei wedrzyj się na wierzchołek. Skieruj się w prawo i z rozpędu przeskocz na następną schodkową wyspę. Odwróć się i ruszaj do góry, zabijając po drodze wojownika, którego spotkasz w połowie drogi. Jego kompan ocknie się, gdy dotrzesz na szczyt - tego również załatw bez litości. Na szczycie schodów ruszaj w lewo nad drzwiami i skocz na pierwsze zbocze, na jakim wylądowałeś skacząc z pierwszej wyspy. Tym razem skocz z rozbiegu, ześlizgnij się w dół i złap krawędź, aby zawisnąć na dole zbocza. Opuść się na półkę poniżej i ponownie skocz z rozbiegu, żeby dotrzeć do wysepki z drugą Tabliczką. Kolejny rozpęd i skok powinien pozwolić ci na chwyt z prawej strony grzbietu najbliższej wysepki, skąd możesz przeskoczyć na większą, na której zdobyłeś już inną Tabliczkę. Do podstawy zielonych schodów wróć drzwiami, przy których użyj obu Tabliczek. Teraz przeskocz na platformę przed drzwiami. Zacznij od pochyłości z dość trudnym punktem odbicia. Ruszając, aby skoczyć z rozbiegu i chwycić się krawędzi - jak to robiłeś już setki razy - upewnij się, że zmierzasz ku lewej, w przeciwnym razie wylądujesz po prawej stronie półki i przepadniesz. Po wylądowaniu przed drzwiami weź amunicję do Uzi, użyj tabliczek i właź. Z dołu i z lewej zbliża się wojownik. W razie konieczności wykonaj parę uników i załatw nieraz z pistoletów. Z mostu możesz dostrzec Kamiennego Smoka. Znajduje się z lewej strony, w niewielkiej dziurze za drzewem na drugim końcu mostu. Jeśli stoisz tyłem do otworu, przejdź w lewo tak daleko jak możesz, i skocz w tył do tunelu, który zawiedzie cię do łupu. Powrót będzie troszkę trudniejszy. Stań na płaszczyźnie na prawo od otworu, tyłem do drzewa i skocz, by wylądować powyżej zbocza. Kolejny skok powinien wynieść Larę z tunelu i do drzewa przy moście. Stań o jeden krok od zielonego głazu i odwróć się. Skocz tyłem na skałę i powtórz wyczyn, aby wylądować na zjeżdżalni, złap za krawędź i zawiśnij na rękach, pozwalając, żeby głaz przetoczył się obok. Opuść się w dół, weź opatrunek i zabij kolejnego wojownika. Wejdź do budynku i po wejściu na zielony, nachylony blok, skocz z wyższej części pochyłości, złap krawędź i podciągnij się na dach. Idź przed siebie, do miejsca, gdzie będziesz mógł się podciągnąć do przejścia pomiędzy piaskowcami i, podążając nim dalej, podejdź do mostu. Wróć na zbocze, z którego niedawno spuściłeś zielony głaz i ponownie zjedź w dół - tym razem przodem, żebyś mógł skoczyć przez rozpadlinę. Idź po rampie, aż zobaczysz cegły. Ruszaj w prawo i z rozbiegu skocz i złap za krawędź kolejnej wyspy. Wciągnij się na nią i zacznij zjazd po linie - puść ją, gdy tylko miniesz niższy most. Gdy wejdziesz do budynku, ocknie się kolejny strażnik Xian. Dwaj następni pilnują przełącznika otwierającego drzwi na końcu zjeżdżalni. Zabij całą trójkę i rusz przełącznikiem, potem wejdź do kolejnego pomieszczenia i przejedź po linie ku przeciwległej ścianie. Opuszczając zjeżdżalnię wykonaj natychmiast chwyt, bo wylądujesz po... uszy w gorącej lawie. Wdrap się, przejdź przez złotą strukturę i idź w prawo. Chwyć zieloną półkę, przejdź na rękach zwisem w lewo i opuść się w dół. Masz teraz otwartą drogę, ruszaj więc ponownie ku szczytowi pierwszej zjeżdżalni linowej - szczęśliwym trafem wrócił do poprzedniej pozycji. Złap, ruszaj i teraz puść dopiero wtedy, gdy przejażdżka dobiegnie końca. Trafiłeś do sali z dwoma wyjściowymi komnatami. Obie są pełne pułapek, jak umowa gwarancyjna, trzymaj się więc od nich na razie z daleka. Skocz ku rejonowi na prawo od komnaty, w której widzisz blok. Dotknięcie bloku wywoła wojownika, który pojawi się nieopodal drzwi, gdy tylko wetkniesz w nie nos. Załatw draba i przesuń blok, tak żeby skoczyć wyżej, i wespnij się na półkę. Na kolumnie znajdziesz przycisk, który przerzuci most nad lawą, potem możesz podciągnąć się do kamiennej ściany i wziąć trochę magazynków do M- 16. Ostrzy unikniesz zwieszając się na dłoniach i puszczając w dół dwa kroki od prawego rogu, skąd przeskocz



na most i rusz przełącznikiem otwierającym zapadnię w podłodze. Wróć do ściany i przygotuj się na dość trudną sztuczkę akrobatyczną. Skocz z rozbiegu ku zapadni i w locie przygotuj dłonie do chwytu. Złamie to łuk twego lotu i przelecisz przez zapadnię. Weź znajdujące się tam naboje do obrzyna i idź dalej do końca komnaty. Rusz przełącznikiem, który otwiera zapadnię w sali głównej. Wróć do sadzawki i daj nura, znajdziesz tunel wiodący w lewo. Przepłyń przezeń do bardziej rozległej komnaty i wypłyń na powierzchnię, nie dając się rozsiekać ostrzom. Nad przejściem jest przełącznik unieszkodliwiający krajalnicę, co pozwoli ci wrócić do komnaty z lawą i przejść przez niedawno otwarte drzwi. Przepchnij pudło w stronę kolumny obok drzwi, wdrap się na nie i skocz ku drzwiom. I znów musisz wykonać sztuczkę z załamaniem toru skoku - bo pułap jest tu dość niski. W tej sali też nie będziesz się nudził - są tu drzwi i przełącznik, ten ostatni tkwi niestety nad komnatą z ostrzami wystającymi z posadzki. Skocz przed siebie, złap za krawędź szczeliny i wykonując zwis olimpijski przesuń się na rękach w lewo, do miejsca, gdzie Lara będzie mogła wdrapać się i stanąć. Następnie wykonaj skok z rozbiegu do lewej krawędzi otworu - i powinieneś wrócić do sali. Teraz możesz wejść - odkrywając dwoje zapieczętowanych drzwi i kolejnego (na razie śpiącego) strażnika Xian. Opuść się do dziury w posadzce - na dnie wykonaj chwyt i zwolnij upadek. Uważaj, bo trafiając do klatki z czterema strażnikami Xian i czterema Ninja wpadniesz jak guano w przerębel. Rusz przełącznikiem, przewiń się w tył ku krawędzi i podciągnij ku kolumnie. Za kolumną możesz iść w prawo lub w lewo aż dojdziesz do miejsca ,z którego dostrzeżesz klatkę - i zacznij ostrzał znajdujących się w dole Ninja. Gdy zaczną odpowiadać ogniem (nawet Ninja nie lubią, gdy im przypiekać pośladki) skryj się za kolumną i zacznij z drugiej strony. Gdy załatwisz wszystkich czterech, zostanie ci drobnostka - strażnicy Xian. Ocykają się tylko wtedy, gdy podejdziesz za blisko, załatwiaj ich więc po kolei. Po obudzeniu każdego z nich wracaj na ścianę i wal aż do skutku. Nie mogą cię tam dosięgnąć i niech cię pocałują w półgęsek. Powtarzaj to, dopóki wszyscy nie przeniosą się do niebytu, potem zejdź w dół i zbierz wszystkie naboje, magazynki do Uzi i różnej wielkości opatrunki. Na koniec rusz dwa przełączniki - jeden otwiera wyjście, drugi zaś odpieczętuje drzwi wyżej. Po przejściu przez drzwi zostaniesz napadnięty przez kolejnego Ninję, kryjącego się wśród mroków na schodach. Kiedy przestanie ci się narzucać, idź schodami w górę do zamkniętych drzwi i dźwigni. Dźwignia otwiera drzwi, niestety, budzi też dwóch następnych Strażników Xian. Po rozstrzygnięciu sporu przejdź przez drzwi i wdrap się na szczyt kratownicy. Zeskocz i odwróć się w powietrzu, by chwycić kratownicę za tobą. Wdrap się na nią i wciągnij na pochyłość, a potem skocz w tył. Skacz, odbijając się z jednej strony na drugą. Skacząc kieruj się w lewo, ku płaszczyźnie, na której czeka Ninja. Zabij go i poszukaj ruchomej skrzyni. Wyciągnij ją, wdrap się na wierzch i przeskocz nad skałami z lewej. Przejdź do półki po prawej i przeskocz nad lawą znajdującą się w kwadratowym baseniku poniżej. Odwróć się, skocz z rozbiegu do tunelu pod półką i weź Złotego Smoka i ostatnią zdobycz Tomb Raidera II. Kolejny skok powinien wynieść cię z tunelu - złap krawędź obok kolejnej kwadratowej depresji. Wciągnij się na górę i skocz wracając na półkę, potem wróć do skrzyni i popchnij ją tak, abyś uzyskał dostęp do zjeżdżalni. Złap za linę i ruszaj ku ostatecznej rozgrywce.

Legowisko Smoka

Po wylądowaniu weź med-pakiet i magazynki do Uzi. Potem idź ku śpiącemu Strażnikowi Xian - natkniesz się później jeszcze na kilku innych. Zatłucz go i idź dalej, do kolejnej komnaty, gdzie czeka dwóch nieruchomych strażników. Obok pierwszego z nich znajdziesz dwa przełączniki. Ten bliższy otwiera drzwi i spuszcza obu śpiochów z łańcucha, drugi, ten naprzeciw, jest zmyłką - budzi nieruchawców, ale niczego nie otwiera. Rusz wyjściowy i w drodze o drzwi pozbądź się obu natrętów. W kolejnej komnacie czeka cała armia wojowników nocy, kryjących się za kolumnami. Podpuść ich tak, aby ruszyli za tobą do poprzedniej komnaty, gdzie możesz ich załatwić wedle uznania. Ci w głębi nie dadzą się wywieść w pole i trzeba będzie podjąć walkę na ich terenie. Po zabiciu wszystkich powinieneś odszukać Tabliczkę, którą miał przy sobie jeden z nich. Użyj jej do otwarcia zapieczętowanych drzwi i wejdź w nie, żeby spotkać się ze Smokiem. Bydlę jest jak niektórzy politycy - złośliwe, głupie, odporne na przeciwności i nie wie, kiedy zdechnąć - ale jeśli dobrze się sprawisz, wykonując jednocześnie uniki, nie powinno sprawić ci więcej kłopotu niż inni upierdliwcy, z którymi uporałeś się wcześniej. Oto kilka strategicznych wskazówek: Na początku poczęstuj go tym, co masz najlepszego. Jeśli cię podpali smoczym oddechem, gaś płomienie wodą. Pod wodą znajdziesz też sporo med-pakietów i amunicji - korzystaj z tego wedle potrzeby. Kryj się za kolumnami - zwolni to ruchy smoka i da ci schronienie. Bydlę nie może odwracać się zbyt szybko - atakuj więc z doskoku i szybko się wycofuj. Kiedy wreszcie padnie, podbiegnij do niego i wyciągnij mu sztylet z bebechów. Gdy sztylet znajdzie się w dłoni Lary, smok zostanie pokonany ostatecznie - i, wedle najlepszych tradycji wielkich zakończeń filmowych ("Conan", "Czerwona Sonja", "Siedem Krów Chudych zjada Siedem Krów Tłustych, a potem jest im niedobrze" i kilkudziesięciu innych), wszystko zacznie się walić w drobny proszek. Uciekaj przez otwarte wrota i przez tunel ku końcowi poziomu. Nareszcie...

...Koooooooniec!!! No, tak przynajmniej myślałeś. Ale nie, kilku niegodziwców zechce złożyć Larze wizytę... albo może, nie wiedzieć czemu, zapragnie tylko poćwiczyć na jej torze przeszkód... Tak czy owak, wkroczyli na twój teren, użyj więc klucza do szafki z bronią (żadna dama nie zasypia bez kilku spluw przy panieńskim łóżeczku), po czym, wziąwszy to i owo, zajmij się natrętami. Oczyść dom, wyjdź na zewnątrz i zacznij sprzątanie dziedzińca. Drabów kryjących się w cieniu iluminuj flarami. Po załatwieniu na koniec szefa, wróć do domciu i weź prysznic po dobrze wykonanej robótce.

Josef

TIPSY od A do Z

Uwaga: tipsy zwykle wpisujemy małymi literami (tzn. bez używania Shifta - nawet jeśli macie tu wydrukowane je dużymi literami - np. wpisujcie bigdaddy, a nie BIGDADDY). W wypadku, gdy trzeba będzie je wpisać w inny sposób - będzie to zaznaczone przy danym tipsie. Jeżeli jakaś nazwa jest wzięta w cudzysłów lub zamknięta w nawiasie kwadratowym "aaa" lub [aaa] - ignorujemy tak cudzysłów, jak i nawias, wpisując tylko aaa. Jeśli pisze np. naciśnij CTRL i F12 oznacza to, że musicie nacisnąć CTRL oraz klawisz F12 (bez "i"!).

688 ATTACK SUB

Kody:

ALBANI	- DIF
EAR ALBUQUEQUE	- COM
CHO ASHEVILLE	- GOI
ATT ATLANTA	- NAV
CRE AUGUSTA	- HIG
BAF BALTIMOR	- BLA
UND BIRMINGHAM	- YUG
SIX BOSTON	- REP
DES BUFFALO	- SHI
CON CHICAGO	- INL
SEL CINCINATTI	- ONL
AUT GROTON	- MOO
NAI HONOLULU	- CON
LOA HOUSTON	- PRI
ACT INDIANAPOLIS	- SHA
DEP LOS ANGELES	- UND
NOR LOUISVILLE	- BAR
TWI NEW YORK	- WHI
MAH OMAHA	- RAT
RUT PHILADELPHIA	- OFF
ALE PHOENIX	- REC
ACC SALT LAKE	- WAN
TOPEKA	- REA

7TH GUEST

•Plan labiryntu można zauważyć przyglądając się dokładnie dywanowi, w którymś z pokoi na pierwszym piętrze.
•Hasło, które należy ułożyć z puszek w kuchni, brzmi: SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT
•Hasło, które należy ułożyć w bibliotece, a lunecie, jest następujące:
THERE IS NO POSSIBLE WAY.

A-TRAIN

•Trzymając wciśnięty CTRL i SHIFT wpisz PETERCHEATERCHEATERWIMP a otrzymasz kasę (i nie tylko)
•Aby nie stracić na hotelach, buduj je w okolicy lotnisk lub portów. Wyścigi narciarskie należy wybudować do 20 grudnia i sprzedać przed końcem lutego. Najwięcej zarobisz na polach golfowych, tylko nie przesadzaj z ich liczbą.

ABE'S ODDYSEE

Użyj tego w głównym menu:

•wszystkie scenki video: wciśnij Shift, po czym za pomocą kursorów wpisz: gora, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, dół
•wybór dowolnego levelu: j/w, z tym ze kursorami wpisz: dół, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, gora

ACES OF THE DEEP

Jeśli brakuje Ci amunicji, to zapisz stan gry (CTRL+0 i SAVE), a następnie go odczytaj. Ilość nabojów wróci do stanu początkowego. Uwaga,
może nie działać za każdym razem!

ACTUA SOCCER

Wystartuj grę jako SOCCER -01142475549 for a otrzymasz porządny zespół...

AFTERBURNER+

Wpisz podczas gry TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS. Teraz:

< - poprzedni level
> - następny level
G - więcej pocisków
T - mniej pocisków
N - dodatkowe życie

AFTERLIFE

Naciśnij Shift i wpisz 421 - przybędzie Ci kasy! Ale nie stosuj tego zbyt często, bo zostaniesz srodze ukarany...

AGE OF EMPIRES

CRTL-W	- zapasy drewna większe o 1000 jednostek
CRTL-F	- j/w, ale dotyczy jedzenia
CRTL-G	- j/w, złoto
CRTL-S	- j/w, kamienie
CTRL-Q	- szybkie budowanie
DIEDIEDIE	- giniesz
RESIGN	- poddajesz się
REVEAL MAP	- odsłaniasz mapę
PEPPERONI PIZZA	- 1000 jednostek pożywienia
COINAGE	- 1000 szt. złota
WOODSTOCK	- 1000 jednostek drewna
QUARRY	- 1000 jednostek kamienia
NO FOG	- usuwa "fog of war"
HARI KARI	- samobójstwo (?)
BIGDADDY	- pojazd z wyrzutnią rakiet
BIG BERTHA	- potężna katapulta
ICBM	- balista o ogromnym zasięgu
HOYOHOYO	- kapłan (priest) jest teraz na prawdę mocny
JACK BE NIMBLE	- nieco dziwna wersja katapult... i twoich poddanych
E=MC2 TROOPER	- 'acet walący "nuke'ami"!
MEDUSA	- twoi poddani są przydatni nawet po śmierci...
PHOTON MAN	- otrzymujesz "nuke troopera".
GAIA	- kontrolujesz zwierzęta (ale tracisz kontrolę nad ludźmi)
FLYING DUTCHMAN	- Juggernauts przybywa jako "latający holender" (?).
STEROIDS	- szybkie budowanie
HOME RUN	- wygrywasz scenariusz
KILLX	- wykańczasz gracza o numerze X (1-8).

AGILE WARRIOR F-IIIX

Włącz pauzę. W linii hasła (password line) naciśnij C i wpisz:

13593 - pancerz i paliwo na max
14214 - niewidzialność
17357 - dostęp do wszystkich misji
25245 - cała broń
33124 - wszystkie misje zaliczone

AGGRESSOR

Spróbuj wpisać się na high-score jako:
CLASSIFIED - w następnej grze będziesz miał 15 żyć i wszystkie "powerupsy".
Możesz wpisać też: Terminator - zwiększa siłę ognia, a także BlooDSporT

AHX1

*Wpisz Viper na "logon screen" by mieć dostęp do wszystkich misji.

W czasie gry użyj:
Alt+I nietykalność
Alt+L załadowanie broni
Alt+R naprawa uszkodzeń
Alt+A widzisz wszystkie cele na radarze
Alt+X kraksa!
Alt+Q zmiana typu gry (arcade)

ALIEN BREED

•Jeżeli nie masz kluczy, strzelaj przez chwilę w drzwi, a otworzą się

•Kody do leveli:

2 AAJIHGDDC
3 CGGHDGGDG
4 HDICICCII
5 IDHEHDGCC
6 IJIIDIHEC
7 - CFDFEFEFJ
8 JIIJIIIIC
9 - AAAABAAAA
10 - CCGDGBBBB
11 - HHIAAAJJIG
12 - GGDDJJHFD
13 - JIECBFGFF
14 - HGGEDDCCB
15 - HHHGFGDCC
16 - IHHDCHGHFF

ALIEN LOGIC

Uruchom grę jako ALIEN /i. Uruchom cheat-mode wciśnięciem klawisza "home".
A teraz:
O - god-mode
R - dużo zdrówka
I - mapa
L - skok
C - cheat- menu
B - wyłącznie/włączanie kolizji

ALIEN RAMPAGE

W czasie gry wpisz "ram". Będziesz miał dostęp do cheat-menu.

ALIEN TRILOGY

IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH - broń + nieskończona amunicja
COMEANDHAVEAGO
wszelka broń
NADIAPOPOVxx
skocz do etapu... (xx = numer etapu)

ALONE IN THE DARK 2

Używając szabli mozna przejść przez niektóre ściany i drzwi

AMBERSTAR

[Alt] + [L]	[illegible]
[Alt] + [S]	[illegible]
[Alt] + [M]	[illegible]
[Alt] + [B]	[illegible]
[Alt] + [U]	[illegible]
[Alt] + [O]	[illegible]
[Alt] + [K]	[illegible]
[Alt] + [W]	[illegible]
[Alt] + [A]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[M]	= koordynaty najbliższego potwora
[Q]	= Status screen
[Z]	= zwiększa ilość punktów doświadczenia

AMOK

•Wpisz: YAYAYA lub ZABCXY lub BABYXX - niespodzianki!

Level Select: ZZZCYX
Show Credits: ZAZACC

•Kody:
Mission 2, Phase 1: CBYXYC
Mission 3, Phase 1: XABXAB
Mission 3, Phase 2: AZCBXC
Mission 4, Phase 1: YYBBCY
Mission 4, Phase 2: BAXCXX

ANOTHER WORLD

Kody:
LDKD - początek
HTDC - w klatce
CLLD - czołganie w tunelach
LBKG - po wypadnięciu z tuneli
XDDJ - w podziemiach
FXLC - na końcu podziemi
KRFK - wyjście z podziemi
KLFB - początek zamku
TTCT - koniec zamku
LFCK - przy basenie
TBHK - przy basenie, duży zabity
BRTD - przy basenie, przed off
TFBB - wartownia
TXHF - przed areną
CJKL - w czołgu

APACHE

Zaloguj się jako:
Flamdwyn Aiobhell - nieskończona amunicja
Lyn Wins - j/w + nietykalność

APACHE LONGBOW

Wpisz się jako MONTY BARRYMORE (w trybie kampanii) - niekończąca się amunicja

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Trzymając wciśnięty CTRL naciśnij...
0 - misja zakończona
1 - nietykalność
2 - nieskończone torpedy
3 - nieskończona amunicja

•Dokonaj edycja save game (bluebyt\ad\dat\save) np. za pomocą np. Notepada z Windows'95. Tam znajdź słowo: Credit = xxxx, gdzie xxxx -> liczba oznacza kwotę kredytów. Wpisanie tm np. 999999 da nam 99.999 cashu. Poniżej znajdują się rozmaite parametry sprzętu itp, które również można w ten sposób edytować. Zmiany zgrywamy, uruchamiamy grę... (ale na wszelki wypadek zróbcie sobie wcześniej kopię tego pliku!)

ARKANOID

W REDEFINE KEYS (na początku gry) wpisz jako FIRE - B. Teraz w czasie gry B otwiera wyjście do następnej planszy
•Wciśnij klawisz SPACE, aby zatrzymać grę. Wpisz "DISMAGIC" i wciśnij ponownie
SPACE. Złap to, co będzie spadać.
•Gdy wciśniesz litery:
C - przyklejenie piłki do paletki,
D - trzy piłki
L - laser,
P - dodatkowe życie,
S - spowolnienie.

ASSAULT RIGS

Level		Nazwa etapu	Kod
2	-	NEXTGEN	212132
3	-	THIS WAY	322443
4	-	JOY JOY	323343
5	-	NODDY	233313
6	-	WASTELANDS	324412
7	-	VERTIGO	122243
8	-	GEM TOWER	321233
9	-	BRIDGE	323131
10	-	OBLITERATE	334212
11	-	ARENA	331342
12	-	P B M	423334
14	-	OASIS	331221
15	-	HALLS	413333
16	-	COASTER	424442
17	-	MINE	333432
18	-	LOOK UP	242123
19	-	DEADLINE	112134
20	-	FORT	121332
21	-	STAIRWAY	323233
22	-	PARK A LOT	223423
23	-	ZAMCAM	411113
24	-	SHOOT ME	322333
25	-	WILD	343342
26	-	OIL RIG	244141
27	-	RIGHT WAY	142332
28	-	WASTE TWO	242222
29	-	DODGE	324144
30	-	AIR	241413
31	-	JUMP	421343
32	-	ROOM 101	321421
33	-	FIREPOWER	113112
34	-	WAVE	142442
35	-	PUSH OFF	431313
36	-	PERIMETER	133112
37	-	SPIRAL	133132
38	-	THE CASTLE	232321
39	-	FORTRESS	213113
40	-	LIFTS AHOY	313421
41	-	PUSH ME	413432

ATF

W głównym menu wciśnij naraz ALT - SHIFT - CTRL (uwaga: TYLKO te klawisze po prawej stronie!!) a uruchomisz cheat-menu

AXELERATOR

Trzymając wciśnięty CTRL, wpisz:

MUCHMONEY	-	kasa
ALLWEAPONS	-	broń i "extrasy"
HELPME	-	repair pack
BOOSTER	-	dopalacz

BACK TO THE FUTURE 2

Zanim rozpoczniesz grę (tzn. pierwszy raz naciśniesz fire), wpisz EINSTEIN

BARBARIAN

Podczas gry wpisz 04-08-59 - nietykalność, nieskończone życie.

BATMAN

Na ekranie tytułowym wpisz JAMMMM a będziesz nietykalny. Naciśnij F10 by przeskakiwać etapy.

BATMAN FOREVER

Gdy kobiecy głos powie, że gra jest zaktywowana, wpisz LULLABY by wejść na sekretny level. Naciśnij F10 by przeskakiwać etapy.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Wpisz to w main menu:

GIMMEJIM	- Boss code
VIRTUAL1	- patrzysz oczyma zawodnika
FUNNYHEADS	- wielkie głowy

BATTLE ISLE 2

Kody:

1 AMPORGE	13 SIETIBU
2 JOGRWAI	14 GEDEROM
3 GEGIDOS	15 ULUARGE
4 WABODAE	16 ABUNDWA
5 BUFASWE	17 LANAGDE
6 GEHAUWA	18 WAFEFAL
7 OLARIBU	19 BUSALUG
8 FITORGE	20 GEKEFZU
9 DAFATWA	21 YETUDWA
10 WABIKDO	22 WAGOPAY
11 GEEUSAT	23 ZAFLUGE
12 KAIMAWA	24 SKATZWA

BATTLE ISLE 3

Wpisz EWALD i naciśnij F9, a wejdziesz w cheat-menu

BEASTS & BUMPKINS

Wpisz: kneelbeforeme, by uaktywnić cheaty. Teraz wpisz:

0103 - duuużo poddanych.

Stosuj też kombinacje klawiszy:

G	- nieskończone złoto
CTRL i F6	- widzisz całą mapę.

BEDLAM

Edytując postać, nadaj jej imię GOD - nietykalność

BETRAYAL IN ANTARA

Naciśnij shift-CTRL-z i wpisz:

Gotta have magic	- Aren uczy się wszystkich czarów
Why am I so dull	- podbija parametry postaci
Some call me Tim	- niszczy wszystkich wrogów podczas bitwy
Ask a Glass of Water	- teleportuje drużynę w miej sce, gdzie rozpoczęła się dana przygoda
Man Does My Leg Hurt	- wszyscy dobrzy ludzie są uzdrowieni ;-)
Supermarket for the Rich	- jesteśmy bardzo bogaci

BETRAYAL AT KRONDOR

• ALT-prawy SHIFT - naciśnij i puść, w czasie mapy w widoku z nad głowy, a pojawi się kamizelka z wszystkimi rzeczami potrzebnymi do ukończenia aktualnego rozdziału i możliwość uleczenia wszystkich postaci.

• Kody do poziomów:
6478: poziom 1
9216: poziom 2
7702: poziom 3
2132: poziom 4
5052: poziom 5
0680: poziom 6
0194: poziom 7
4743: poziom 8
9995: poziom 9

• Hasła do skrzyń:

Trzyliterowe: die, fog, ice, key.

Czteroliterowe: bell, shoe, milk, rope, line, rust, fire, rain, cane, echo,pipe, door, drum, bull, book, ring, wind, hole, plow, hair, eggs, bard, wall,name, path, surf, dice, logs, bark, lake, eyes, ring.

Pięcioliterowe: sword, water, colts, orion, coals, snail, stove, chest, river,arrow, stars, noose, towel, honey, grave, sieve, stake, death, music, shoes,ocean, smoke, blood, thorn, holes, wrong, cards, pease, wagon, noise, table,fleas, broom, blade, ashes, haste, weary, spurs.

Sześcioliterowe: barrow, coffin, spider, breath, bottle, future, paddle,square, gloves, equals, sponge, priest, temper, mouser, icicle, saddle,briars, button, walnut, bubble, jacket, shadow, stairs, candle, secret,bridge, mirror, snares, trolls, orange.

Siedmioliterowe: outside, thought, promise, dispute, sawdust, hangman,alcohol, nothing, victory, knocker, silence, farrier, gallows.
Ośmioliterowe: gauntlet, horseman, mattress, the dead, alphabet, darkness, delekhan, treasure, sunshine, stranger.

Dziewięcioliterowe: yesterday, snowflake, waterfall, day night.

Dziesięcioliterowe: eye to eye.

Przerwy między wyrazami również liczą się jako litery.

BETTER DEAD THAN ALIEN

• W option screen wpisz CHAMP i naciśnij help button.
• Kod do ostatniego levelu brzmi: QUARANTINE

BLADE WARRIOR

Wpisz "self healing", a uleczony będziesz ;-))))

BLOOD

W czasie gry naciśnij "t" by wejść w cheat mode. Po czym wpisz:

nocapinmyass	- God Mode (powtórne wpisanie hasła wyłącza ten cheat)
eva galli	- przechodzenie przez ściany
goonies	- cała mapa
idaho	- amunicja + broń
lara croft	- j/w ale z nieskończoną amunicją
keymaster	- wszystkie klucze
satchel	- wszystkie "znajdźki".
griswold	- pełny pancerz
spork	- 200 jednostek health
onering	- niewidzialność
mario	- skok na wybrany level
jojo	- drunk mode
bunz	- max broni i amunicji
calgon	- skok do następnego levelu
clarice	- dostajesz 100 życia
cousteau	- dostajesz 200 życia
fork broussard	- jesteś... pijany
funky shoes	- dostajesz speeda
goonies	- pokazuje całą mapę
hongkong	- max broni i amunicji
i wanna be like kevin	- włącza nieśmiertelność
idaho	- max broni i amunicji
kevorkian	- zabija cię
krueger	- giniesz
montana	- dostajesz wszystkie rzeczy

BLOOD AND MAGIC

Trzymając wciśnięty Alt wpisuj kody:

FOG? WHAT FOG?	- odkrywa mapę
BOOST	- full many
ELMINSTER	- jesteś bardzo mądry...

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Podczas gry wykonaj następujące kombinacje klawiszy:

• Zdrowie - up, right, attack, action, up, down, right, left
Magia - right, right, attack, action, up, down, right, left
• Preview dark diary (?) - left, right, attack, action, up, down, right, left

BRAIN DEAD 13

Najszybsza w świecie solucja: :-)

Start:
• Hallway - left, up, left
• Conservatory: left, right, fire, up, left
• Hallway: left, left
• Red Witch: up, right, fire, right, right, right, down, right, up, fire, up, right, right, fire
• Hallway: right
• Vivi: up, fire, left(shave), fire, right, right, right(manicure), up, left, up, right, left, up, left, right(facial), fire, fire, left
• Hallway: up, right
• Blue Witch: up, left, fire, left, left, left, down, left, up, fire, up, left, left, fire
• Hallway: right
• Conservatory: right, left
• Hallway: right
• Bedroom: down, fire, fire, fire, right
• Library: down, up, right
• Hallway: up
• Garden: right, right, up, left, left, left, left, down, down, right, up, up
• Statue: left, left, left, left, fire, right, fire, down, fire, fire, right, right, right, left, right, fire, fire, fire, right, fire, fire
• Hallway: left
• Library: down, left, fire, fire, up, up
• Bedroom: down, left, up
• Hallway: left
• Conservatory: left, right, fire, up, left
• Hallway: up
• Moose: right, fire, up, right, right, left, right, up, fire, right, down, up, up, down, down, left, right, up, left, right, up, left, right, right
• Hallway: left, up
• Fritz Showdown: fire, left, fire, fire, fire, left, fire, right, left, right, left, fire, right, fire, left, fire, right, fire, left, right, left, right, fire
• Brain Chamber: left, right, right, down, left, right, down, fire, right, up, down, fire, down, fire, fire, fire, up

BLUES BROTHERS

Podczas wyboru postaci wpisz HOULQ. Od tej pory możesz zmieniać etapy poprzez wpisanie numeru etapu i klawisza SPACE.

BODY BLOWS

Trzymaj FIRE przez jakieś 5 sekund, by wejść w cheat menu.

BOMB-X

Kody:

1 - PLAIZ	18 - STRIN	35 - GONAD
2 - SAFES	19 - HAIRS	36 - APHRO
3 - HEROS	20 - SOURI	37 - CONTR
4 - EXTAS	21 - EROTI	38 - CUISS
5 - SLURP	22 - VIRTU	39 - PILEU
6 - WOUAH	23 - STRIP	40 - LANGS
7 - HAAAA	24 - HELLO	41 - BISOU
8 - RIGOL	25 - PIEDD	42 - ERECT
9 - FACIL	26 - DONNA	43 - DSOUS
10 - RAPID	27 - DIVAN	44 - COMPA
11 - SYMPA	28 - MINIE	45 - PANTY
12 - PRESR	29 - FORME	46 - LOLOS
13 - VATIF	30 - EPOUS	47 - SESAM
14 - MONST	31 - BELLE	48 - ORGAS
15 - GAMEX	32 - HABIT	49 - JOUII
16 - GATHO	33 - JARET	
17 - LIBER	34 - PANAR	

BREAK FREE

1. HYDROGEN
2. HELIUM
3. LITHIUM
4. BERYLLIUM
5. BORON
6. CARBON
7. NITROGEN
8. OXYGEN
9. FLOURINE
10. NEON

BUBBLE BOBBLE (ORAZ RAINBOW ISLAND)

BLRBJSBJ	- szybki Bill z ciebie
RJSBJSBR	- podwójna tęcza
SSSLLRRS	- szybka tęcza
BJBJBJRS	- podpowiedź
LJLSLBLS	- inna podpowiedź
SJBLRJSR	- ???
LBSJRLJL	- dostępne wszystkie etapy (?)

C&C - COVERT OPERATIONS

Kody do gry:

BLASTIUM	- nieograniczona ilość żołnierzy
ZESIR	- nieśmiertelni żołnierze
BIGREEN	- dużo pieniędzy

C&C:RED ALERT:COUNTER-STRIKE

Kiedy pojawi się menu główne, przytrzymaj lewy shift i kliknij lewym przyciskiem myszy na głośniku w górnym prawym rogu. To rozpocznie specjalne, "mrówczane" misje.

CANNON FODDER

Naciśnięcie ENTER z klawiatury numerycznej powoduje ukończenie misji/fazy.
ALT+CTRL+ENTER - następny poziom.

CAPITALISM PLUS

Wpisz: $$$***$$$ - a zarobisz 100,000,000$

CAPTAIN CLAW

Wpisz te słowa podczas gry (uwaga - działają na alfa-wersji!)

MPPREV	poprzedni level
MPNEXT	następny level
MPINFINITY	nieśmiertelność
MPPYRO	dynamit
MPWIMPY	wrogowie są odporniejsi na miecz
MPNIPPY	skaczesz wyżej
MPSUPERTHROW	superrzut
MPFLUBBER	superjump mode
MPRAMBO	full amunicji
MPKFA	god mode

CARMAGEDDON

W menu, w którym wybierasz mapy, samochody, itp. wpisz:

ENABLE - będziesz miał dostęp do wszystkich samochodów i tras, a przy okazji wchodzisz w cheat-mode. Teraz po wystartowaniu wyścigu naciśnij F4 i wpisz:

F5	- reperacja samochodu
F6	- nietykalność
F7	- dostajesz dodatkowe 30 sek. czasu
F8	- włącza/wyłącza zegar
F11	- wzbogacasz się o 5000 creditsów
SHIFT-F6	- pokazuje przeciwników na mapie
SHIFT-F7	- dodatkowe 300 sek. czasu

CTRL-1 (na klawiaturze numerycznej) - fly mode. Używaj klawiszy 5, 9 i 6 (na klawiaturze numerycznej) do sterowania lotem.

SHIFT-0	wyłączenie czasu
SHIFT-2	time bonus
SHIFT-5	wrogowie nieruchomieją
SHIFT-6	to samo tyczy policji
SHIFT-7	"podkręca" przeciwników
SHIFT-8	to samo, ale z policją
SHIFT-9	dziwne rzeczy z grawitacją
ALT-0	Pinball mode
ALT-1	clipping mode

SHIFT-ALT-4 Turbo!
SHIFT-ALT-5 Mega-Turbo!!
SHIFT-ALT-6 przechodni są ślepi
SHIFT-ALT-9 bardzo odporny samochód...

• Power-ups

0 Bonus
1 Mega bonus
2 Piesi nie uciekają
3 Piesi stają się olbrzymami
4 Wybuchowi piesi
5 Hot rod.
6 Piesi są bardzo szybcy
7 nietykalność
8 reperacje

• Jeśli poprzednie cheaty nie działały, spróbuj z tymi!

BIGBOTTOM	- makabra!
SUPERHOOPS	- wybuchowi piesi
IGLOOFUN	- hot rod
GOGGLEPLEX	- bawimy się w U-boota?!
SPAMFORREST	- hamulec ręczny
INTHELOFT	- prochy
BUYOURNEXTGAME	- Jelly Suspension
CHICKENFODDER	- odbijaczka (?)
FUNNYJAM	- piesi są szybcy
TRAMSARESUPER	- polowanko na pieszych
ISLANDRULES	- wulkaniczne ciała (?)
SMALLUDDERS	- olbrzymi piesi
SPAMFRITTERS	- darmowe naprawy
GIVEMELARD	- Mega Bonus (kasa)
SPAMSPAMSPAMSPAM	- piesi są przyklejeni do ziemi
HAVESOMESPAM	- zaburzenia grawitacji
MOOSEONTHELOOSE	- Pinball Mode
RUSSFORMARIO	- wizyta w gabinecie RTG?!
HAMSTERSEX	- piesi są ślepi
BOYSFROMTHEBUSH	- specjalne (Grip O Matic) opony

CENTURION

Dalmacja: agressive, offer alliance.
Sycylia: diplomatic, agressive, offer alliance.
Mezopotamia: diplomatic, diplomatic, offer alliance.

CHAOS ENGINE

Kody:

2 - #POBK4SNVHP2
3 - ND9ZJYD9WMKR
4 - HMLR6460GNDS
albo
SJCLH0K4VH0B
LZP76R8TZL6C

CHAOS OVERLORD

Gdy komputer zapyta o twe imię, wpisz:

SMGHUBBLE	- zobaczysz wszystkie gangi w danym sektorze
SMGKICKASS	- pięciu porządnie wyposażonych w sprzęt kolesi
SMGMILO	- uzdrawiamy!

CHEX QUEST 2

Wpisz podczas gry:

DEANHYERS	- większa siła
KIMHYERS	- pokazuje pozycję na mapie
ALLEN	- zbroja antyradiacyjna
JOEL KOENIGS	- otrzymujesz bootsponk

COLONIZATION

Wciśnij ALT i wpisz W-I-N a wejdziesz w cheat-menu

COLORADO

Naciśnięcie podczas gry klawiszy od F1 do F10 daje nieśmiertelność.

COMBAT AIR PATROL

SHIFT+R - radar z funkcją namierzania celów

COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL

W options menu naciśnij BACKSPACE i wpisz KYLE - wejdziesz w cheat menu.

COMANCHE 3

W czasie lotu użyj "r" by uruchomić radio i wpisz:

ratz - niewidzialność
cowz - wrogie pojazdy na chwilę (30 sek.) nieruchomieją
dog9 - broń
cat9 - neutralizuje uszkodzenia
bat9 - dostajesz rakiety hellfire

CONQUEST OF THE LONGBOW

Hasło do otwarcia skrzynki biskupa: DESIGNO.

COOL CROC TWINS

Kody:
1-5 AAAA
6-10 BLOY
11-15 ZARP

KODY:
1.AAAA 5.CREG 9.DRIT
2.BLOY 6.SMAT 10.HISP
3.ZARP 7.PLIM 11.FROS
4.MILP 8.TRUB 12.QUOL

COOL SPOT

Wciśnij, jeśli będziesz potrzebował:
0 - przywrócenie energii,
M - swobodne poruszanie się,
+ - skipper leveli,
5 - powtórzenie poziomu ze zmianą jego poziomu trudności,
F4 - redukcja energii do minimum,
F6 - dodaje COOL %,
F10 - czas

CRAZY CARS 2

POZIOM 1:15TH RIGHT,70TH LEFT
POZIOM 2:191ST RIGHT,666TH LEFT,160TH LEFT
POZIOM 3:285TH RIGHT,80TH LEFT
POZIOM 4:70TH RIGHT,54TH LEFT,25TH RIGHT,10TH LEFT,180TH RIGHT.

CRICKET '97

Włącz pauzę (spacja) i wpisz:

starwa - aktywizuje cheat mode. Teraz możesz wpisać:
sari - włącza niską grawitację (low gravity)
131 - możesz bić silniejsze piłki

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Wpisz te kody podczas gry lub na ekranie wyboru wyspy

argolife - nieskończone życie
argoskip - wybór levelu

CROW "CITY OF ANGELS"

F6 - nieskończona energia
F8 - następny level
F9 - nie ma wrogów

CRUSADER: NO REGRET

LOOSECANNON16 - włącza cheaty
CTRL-F10 - niewidzialność
F10 - masz wszystko
CTRL-V - rozmaite ciekawostki

•Wystartuj grę z rozszerzeniem -warp x - a wskoczysz na wybrany etap (x - numer etapu)

CRUSADER: NO REMORSE

JASSICA16 - włącza cheaty
CTRL-F10 - niewidzialność
F10 - broń, znajdźki, energia

•Wystartuj grę z rozszerzeniem -warp x - a wskoczysz na wybrany etap (x - numer etapu) lub -egg (mapa).

CYBER GLADIATORS

Najpierw ENTER, potem poniższe kody:
RAYL - czyni cię niezniszczalnym
SNELLINGS - zdrowie
COLE - bronie oraz niezniszczalność
LUKASZUK - wszystkie bronie

CYCLONES

Aby używać cheatów musisz wystartować grę z poziomu DOS, uruchamiasz plik startowy, po nim wpisujesz liczbę 8335791, a po niej odpowiednie parametry:

-W# gdzie # to numer broni, które chcesz posiadać (np. 3 da ci pierwsze trzy giwery)
-L# start od poziomu #
-A# opancerzone rękawice (gdzie # to 1-3)

Uwaga, można łączyć te parametry (np. Cyclone 8335791 -W3 -L2 -A2)

CYRIL CYBERPUNK

RSGOD - nietykalność
RSDOC - zdrowie
RSGOODIES - amunicja i broń
RSKEYS - klucze
RSFUEL - paliwo do bostera
RSSHIELD - tarcze
RSEND - skok na następny etap
RSLEVnn - skok na etap nn
RSGRAV - nieważkość
RSNUKE - zabija wszystkie potwory na etapie
RSLIFE - dodatkowe życie
RSNOWALLS - brak kolizji
RSDIE - zdrowie i życie

DAEDALUS ENCOUNTER

Jeżeli masz problem z rozwiązaniem zagadki, wystarczy wcisnąć SHIFT i ALT oraz klawisz odpowiadający zagadce:

A - Artemis;
Y - Hexagon;
S - Sun;
P - Probe Realy;
B - Rhytm;
I - Orbits;
O - Rotating Shapes;
G - Light Reflection;
R - Rubic;
N - Navigational.

ALT+F5 pozwala wybrać w opcji JUMP TO - skok do dowolnej sceny gry.

DAGGERFALL

W katalogu gry na HDD znajdź plik Z.cfg i dopisz w nim tekst: cheatmode 1.
Teraz uruchom grę. Gdy jesteś w lochach naciśnij:
CTRL i F4 - efekt: godmode.
CTRL i F1 - mapy

DARK ANGAEL (V1.1)

Poniższe tipsy zastosuje w momencie gdy widzisz screen tytułowy (i słyszysz głos mówiący "Dark Angael").
Wciśnij jednocześnie klawisze:
SHIFT-G - God mode
SHIFT-I - znajdźki
SHIFT-P - supermoc
Cheaty nie działają w wersji multiplayer.

DARK COLONY

Znajdź podkatalog "gamestat" w zainstalowanej grze. Będzie tam plik
rules.ini, który można w dowolny sposób edytować, modyfikując parametry gry (np. broń, szybkość pojazdów, itp.)

DARK EARTH

Naciśnij P by spauzować grę, wpisz FORTYTWO (duży-mi literami), naciśnij Enter.
Powinien pojawić się tekst "easy mode".

dwarf - małe postacie
baffe - duże ręce
bigfoot - duże stopy
bighead - duże głowy
normal - normalny wygląd postaci
muchbetter - Arkhan zmienia się samoistnie

Możesz teraz (po wpisaniu FORTYTWO, Enter) stosować też kombinacje klawiszy:
CTRL-D - Arkhan ma życia na full
D - przeciwnik robi się cieniutki...

DARK FORCES

LAIMLAME - nietykalność
LAPOSTAL - broń, amunicja, znajdźki
LARANDY - super moc broni
LAUNLOCK - wszystkie znajdźki
LAREDLITE - zamraża wrogów
LACDS - super mapa
LASKIP - kończysz misję
LAJABSHIP - skok na statek Jabby
LATALAY - skok do TALEY
LASKIP - następny level
LANTFH - teleportacja do miejsca wskazanego na mapie
LASEWERS - przejście do kanałów
LABUG - możesz schylać się niżej (klawisz C)
LAISASLADOESYOUKONOWWHATIMTALKINGABOUT - tylko dla dorosłych!

•Jeżeli na jakiejś ścianie jest pionowa czarna kreska, oznacza to, że coś się za nią kryje. Wystarczy granat lub mina.

DARK REIGN

•Chcesz pograć w dodatkowy level? (Death Blow). Ukończ 12 level, wejdź do level selection i kliknij na spiralę...

•Jak wybrać sobie dowolną misję? Edytuj plik DARK\SHELL\SHELLCFG.H i zmień linię:

#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150
na:
#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 157.
Teraz zgraj plik i uruchom grę - będziesz mógł wybrać dowolną misję, naciskając nowy guzik (CHEAT), który pojawi się w lewym rogu ekranu.

DARK SIDE OF THE MOON

Gdy zbliżasz się do pasa asteroid, nie hamuj, zamiast tego wyrzuć wszystkie posiadane flary i zwiększ szybko i do maksimum - oślepieni Obcy nawet Cię nie zauważą...

DARKLIGHT CONFLICT

Trzymając wciśnięty TAB wpisz PAGEUP. Teraz naciśnij P - nietykalność

DARKMAN

Naciśnij 2,8, fire.

DAYTONA USA

Karaoke Mode:

Wybierz ilość okrążeń w "option screen" jako "normal". Wejdź w Arcade Mode. Wybierz tor, podczas wczytywania trzymaj Up i Accelerate.

Time Lap Mode & Helicopter view:
Wybierz PC Mode. Wybierz tor. Wciskaj spację w czasie gdy wybierasz samochód. Jesteś w Time Lap Mode. Po zakończeniu wyścigu wybierz YES, by zobaczyć replay wyścigu. Naciśnij F9 by obserwować to z helikoptera

DEADLOCK

Naciśnij CTRL-F1 a wywołasz okno, w którym wpisz:

MAKE IT SO - kasa (i nie tylko)
FRODO - kończysz badania nad danym obiektem
GOHTI - maksymalna populacja w danym sektorze
TOUCHE - endtro

DEATH RALLY

Wpisz w czasie gry

DRUB - brak uszkodzeń
DREAD - amunicja
DRAG - dopalacz
DRINK - paliwo rakietowe
DRUG - efekt grzyba (?!)

A to wpisz w menu:
DROOL - 500000$
DRAW - 1000$

DEATH BRINGER

Kody:

01-MEDES
05-DIVONES
10-CORUOS
15-IGNIA
20-ELIXICA
25-CARECTICA
26-LAMTICA
27-PRIUM
28-TERUM
29-QUATRUM
30-ULTUM
31-ULTUM
32-ULTUM
33-'THE'DAEMON'EOL
34-'CAVE'BEAST'EOL
35 'THE'DRAGON'EOL
37 'THE'SNAKEY'EOL

DEATHDROME

Kody do etapów:
2REVOLT - The Abyss
3ACCUSED - The Outpost
SHORT4TIME - Citadel
5GETAWAYS - The Inferno
BOLT6DOWN - The Wall
ARREST7 - The Spike
LASTMEAL8 - Purgatory

DEFIANCE

Spauzuj grę i wpisz kody:

IAMGOD - God Mode
GHOST - przechodzimy przez ściany (powtórny wpis wyłącza ten cheat)
ALLGUNS - amunicja do wszystkich broni
HIDEENEMIES - znikają wrogowie i obiekty (powtórne wpisanie - anulowanie polecenia)
FPS - ilość klatek na sekundę

DESCENT

Wersja shareware i pełna:

GABBAGABBAHEY - włączasz cheaty
SCOURGE - broń
MITZI - klucze
RACERX - nietykalność On/Off!
TWILIGHT - regeneracja osłon
ALT-F - cała mapa

Te cheaty działają tylko w pełnej wersji
BIGRED - broń
BUGGIN - turbo mode
BRUIN - dodatkowe życie
FLASH - łatwiej znaleźć drogę do wyjścia
AHIMSA - wrogowie strzelają... lub nie (on/off)

DESCENT 2

ALMIGHTY - nietykalność
HONESTBOB - broń
LPNLIZARD - rakiety
FREESPACE - skok do innego etapu
ALIFALAFEL - znajdźki
ALGROOVE - klucze
ROCKRGRL - pełna mapa
DUDDABOO - jeszcze inna broń
GOWINGNUT - Guide Bot atakuje roboty
BITTERSWEET - psychodeliczne ściany
GODZILLA - łatwiej załatwić roboty
FRAMETIME - pokazuje ilość klatek na se kundę

DESERT STRIKE

Wywołaj menu przed startem i wciśnij F1. Wpisz WATERFALL i naciśnij ENTER - po starcie będziesz nieśmiertelny.

Misja:
2: EMNPQMMMX
3: CMNXZNMMT
4: CMB25NNM2
5: CMVKJBMM4

DESTRUCTION DERBY

Zaloguj się jako !DAMAGE!, a będziesz nietykalny. Gdy wpiszesz się jako !CHEAT!, dostaniesz świetny silnik.

DESTRUCTION DERBY 2

Wpisz:

MACSrPOO - masz wszystkie tory w practice-mode
ToNyPaRk - film wideo

DIE HARD TRILOGY

W czasie gry (dowolnej) wciśnij ESC by spauzować grę, teraz naciśnij R i 2. Po czym:

•Die Hard 1:

strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół, E = god mode
strzałka w prawo, E, strzałka w dół, 0 - granaty, granaty dymne, itp.
strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół, E, strzałka w prawo - broń (można powtarzać kilkakrotnie)

•Die Hard 2:

strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół, E - jeden raz by uzyskać broń, dwa razy pod rząd - god mode.
strzałka w prawo, E, strzałka w lewo, O, A, strzałka w dół, E - rakiety i granaty

•Die Hard 3:

strzałka w lewo, O, strzałka w górę, strzałka w dół, E, strzałka w prawo - nieskończone życie

Jeśli wykonaliście to poprawnie - gra sama się "odpauzuje".

•Kody:
Tu uwaga, kody wpisywane są w nieco dziwaczny sposób, stąd podajemy klawiszologię:

R=strzałka w prawo
L=strzałka w lewo
D=strzałka w dół
U=strzałka w górę

Stąd np. kod RUDXA oznacza: strzałka w prawo, górę, dół, klawisz X, klawisz A.

•Die Hard 1:

REAR = wrogowie strzelają pomiędzy Twoimi nogami (!)
REED = FAT MODE (?)
10 A'S AND 4 R'S = SKELETON MODE

•Die Hard 2:

DARE = GOD
DEAD = SKELETON MODE
RELOAD = amunicja

• Die Hard 3:

EOXOELXDL = nieco niekonwencjonalne reakcje samochodów

DINO' S QUEST

Kody:
01.CGIBVESN
02.XINSEAPC
03.NBEXCOIR
04.NXSBHEAJ
05.XAPEIBDK
06.FAJMCPDU
07.ULBGXCCK
08.KAFLGPCS
09.PIDEFCLI
10.DHCLBNQG
11.HKLBBTDO
12.HVFSAOLD
13.MVBEHCXO
14.MXBCJAOM
15.MBAREDXO
16.QXBGNCHP
17.IXBECJHG
18.DQINDFGT
19.VEQGILDR
20.JFKCHSBT
21.RFOAIDQL
22.NOQHBKDP
23.XKRBLECP
24.TFCRBOPH
25.TDODIENH
26.BGKCDJEJ
27.UJMAICRR
28.JMAHSDIK
29.JKUAAGEX
30.UJPALBVG
31.ILMDDFHP
32.PFOGCDLV
33.ULBOGCEN
34.MCNDLOBS
35.MDEQBCLR
36.SBBJCOAK
37.RALBTKCC
38.HVKEPCFM
39.FRAIETCV
40.KSFGAMHO
41.NTDMICEQ
42.MBGFJCEI
43.GRBLIDJH
44.BDKGQBUH
45.HRCNEIBJ
46.CGRBBFDH
47.BCHSDXEQ
48.OICPELAA
49.LAIEPCTO
50.TDGLPAEE
51.KAHOCEPI

D.O.G.

Wpisz podczas misji:

mmghost	- brak kolizji
mmlevitate	- przenikanie przez ściany
mmtriggerhappy	- ammo na maksa
mmfaithnomore	- God Mode
mmferrari	- dostajesz niespodziankę
mmactivate	- misja zaliczona
mmjustice	- niszczy wszystkich wrogów
mmparanoide	- dopalacz

DOOM & DOOM II

IDCLEVxy	- Skok do epizodu x [x=(1-3)] na level y [y = (1-9)]
IDDQD	- God mode
IDKFA	- amunicja
IDSPISPOPD	- przechodzenie przez ściany (tylko w Doom)
IDCLIP	- j/w ale w Doom 2
IDMUSxx	- zmiana muzyki (xx to numer muzyki z levelu xx) - tylko w Doom 2.

DOOM

W trakcie gry wpisz:

IDBEHOLD	- otwiera się "cheat menu",
IDSPISPOPD	- przechodzenie przez ściany,
IDDT	- na mapie pokazuje wszystkie ściany, ponowne użycie pokazuje rozmieszczenie wszystkich obiektów.
IDDQD	- "god mode",
IDCLEV XY	- skok do poziomu Y misji X,
IDBEHOLDx	- zamiast x wstawiamy:
R	- skafander radiacyjny,
I	- niewidzialność,
V	- nieśmiertelność,
A	- mapa,
L	- włącza światło,
S	- "bersek".
EPISODE X	- początek od epizodu X;
Klawisz TAB	- cała mapa;
F11	- rozjaśnia ciemności.

DOOM II

Uruchom plik SETUP i naciśnij F1.

Podczas gry, nie wykonując żadnej innej czynności, napisz na klawiaturze:
idclev31 - wgra się pierwszy level z pierwszego epizodu z WOLFENSTEIN 3D, **idclev32** - wgra się ostatni level z pierwszego epizodu z WOLFENSTEIN 3D.

DUKE NUKEM 3D

DNKROZ	- God mode
DNCORNHOLIO	- God mode
DNSTUFF	- masz wszystko
DNITEMS	- znajdźki i karty
DNWEAPONS	- broń
DNHYPER	- sterydy
DNSCOTTYe#	- skok do etapu (gdzie e= epizod#, #=Level#)
DNMONSTERS	- brak wrogów
DNCASHMAN	- Duke szasta forsą po naciśnięciu spacji
DNRATE	- ilość klatek na sekundę

DUNE

Jeśli Fremeni wydobywcy nie chcą pracować, zmień ich status na "Army", a po niej ponownie na "Spice" i koniec strajku. Jeśli w siczy zapanuje choroba, zostaw tam Chani.

DUNE 2

• Gdy zbierasz przyprawę, klikaj na Harvesterze. Jeśli zrobisz to szybko zyskasz połowę czasu, gdy w ten sposób Harvester ładuje się dwa razy szybciej.
• Gdy na radarze pojawi się brązowa plamka, wyślij jakąś jednostkę aby zaatakowała ten punkt - zyskasz dużo przyprawy.
• Znajdź kombajn przeciwnika i pozwól mu przejechać swoją piechotę. Powinien teraz przestać zbierać przyprawę! (uwaga: nie wolno strzelać do tego kombajnu!).
• Naciśnij ALT+A (i aż do Z) - dodatkowe jednostki wojskowe.

DUNGEON KEEPER

• Naciśnij Enter na klawiaturze numerycznej - wywołasz menu z cheatami, (nie zawsze zadziała, ale spróbować można).
• W katalogu z grą znajdź katalog LEVELS. Wejdź tam i znajdź pliki tekstowe (coś koło 70). Zmień parametr START MONEY/PLAYER0 na 9999999 - masz kasy po sufit. W podobny sposób można edytować ilość pułapek itp.

DYNABLASTER

Wpisz HUDSONSOFT na ekranie tytułowym - kupa niespodzianek!
Kody:

1.1 - Start	3.1 - UBBAIPKZ
5.1 - MUECOWYL	7.1 - UWWKOMEZ
1.2 - UAOWIQEE	3.2 - UKFAMGKY
5.2 - UCWHOJTR	7.2 - MBGAWGTE
1.3 - MOOLOWTN	3.3 - MXFRLSHE
5.3 - MARCHQKV	7.3 - UAEKOMVH
1.4 - UKBZHTVK	3.4 - UUYEMHNR
5.4 - MBLNHPPZ	7.4 - MUVEVVAV
1.5 - MAKEHJTP	3.5 - UWYEIEKP
5.5 - UUWKMMKL	7.5 - UXWKHQEP
1.6 - MOOAOLCP	3.6 - UCFAIENR
5.6 - UCAZIIKC	7.6 - UAEKONVR
1.7 - MAFWHJTP	3.7 - UCAHIECH
5.7 - UKAZMTNZ	7.7 - MCGNSNYS
1.8 - UAYKOJEP	3.8 - MUKCLSNK
5.8 - MBZAJOSC	7.8 - MBLNSLTT
2.1 - MWKEBTAK	4.1 - UXYVNNHP
6.1 - UBBZQPLZ	8.1 - MANCIOPS
2.2 - UBFZVPVK	4.2 - MUFCENES
6.2 - MBGAQGPZ	8.2 - VAOBQHUC
2.3 - MCOABBTP	4.3 - MKONEWLR
6.3 - UBAZQPNP	8.3 - MBKNIORG
2.4 - UQYKVEEN	4.4 - MUKCELES
6.4 - UBZZQENS	8.4 - MOFNMTVV
2.5 - UXYKWHVG	4.5 - MAKCBPZS
6.5 - MUEEEVKS	8.5 - MKFNMBRG
2.6 - UWOKVOVK	4.6 - MUCCELAU
6.6 - UXENWQEY	8.6 - MBKNISGE
2.7 - UOFZWBEU	4.7 - UAVVVSTU
6.7 - MXREPVCR	8.7 - VOHYNVLH
2.8 - UXYKWGVH	4.8 - MOHNEWEG
6.8 - MBLAGGTT	8.8 - VXKBNOZU

E-MÒTION

Wpisz MOONUNIT gdy pojawi się rysunek Alberta Einsteina. Teraz:

F1 - następny etap
F2 - poprzedni etap
F3 - skok o 10 etapów
F4 - cofnięcie się o 10 etapów

EARTHWORM JIM

• Wszystkie cheaty wprowadzamy w Pausemode:

ITSAWONDERFUL	- dodatkowe życie
POPQUIZHOTSHOT	- 1000 nabojów
SLAUGHTERHOUSE	- dostęp do pierwszych 5 etapów
JUSTWHATYOUSEEPAL	- amunicja do karabinu plazmowego
THREEMILESISLAND	- energia
ONANDONANDON	- kontynuacje
ITSAWONDERFUL	- dodatkowe życie
GETTHECHEESETOSICKBAY	- dostęp do wszystkich poziomów
IDDQD lub IDKFA	- niespodzianka!
PULSATING	- Jim wygląda jak Groucho Marx
BLOATED	- Jim ma fryzurę afro
FESTERING	- ...także w czerwonym kolorze
SWEATY	- Jim wygląda nieco dziwnie...
PUSFILLED	- ...ma nawet antenę!
MALFORMED	- ...i okulary!

	(USA)	(EUROPA)
Dodatkowy Jim	GIMME JIM	CATMODE
Screenshot	SAY CHEESE	DOT

EARTHWORM JIM 2

Wszystkie cheaty wprowadzamy w Pausemode:

	(USA)	(EUROPA)
Dodatkowy Jim	GIMME JIM	I AM A LOOSER
Screenshot	SAY CHEESE	CHEESE

ECSTATICA

Wskazówki:
• W jednym z pokoi jest zielona szafa, możesz się w niej schować gdy goni Cię wampir lub inne paskudztwo.
• W tym samym pokoju znajduje się stół, na którym leży nóż . Gdy weźmiesz go,stół się na Ciebie... rzuci.
• W domu z tabliczką jest zbroja i miecz (uwaga na zbroję!).
• W jednym z pokoi jest kominek, gdy potwor Cię goni wejdź tam, a wyskoczysz przez komin na dach.
• Tam gdzie była dziewczynka jest pokoik, w którym możesz odpoczywać.

ELEMENTS

Kody:
2.SEJZERINE
3.LADOWSKIUM
4.WAKONIUM
5.PACKINE
6.EGYPTUM
7.ULTIMATUMELF

EPIC PINBALL

Po wyborze stołu, przed podjęciem decyzji o liczbie kulek (3 lub 5) wciśnij klawisz F1 - otrzymasz 6 kulek. Przed wybiciem piłki naciśnij ESC, następnie B i na koniec N = Extra Ball.

ERADICATOR

\RAGAMUFFIN	- nietykalność
\ARMS	- broń i amunicja
\GIFT	- znajdźki
\DIG	- przechodzimy przez ściany
\GOBBET	- samobójstwo!

ERASER

Masz kłopoty? Naciśnij CTRL...

EVIDENCE

Podczas gry naciśnij klawisze:
C oraz V - automatyczny sukces w czasie pościgu samochodu
C oraz F - full amunicji i zdrowia w scenach 3D

Teraz wróć do Main Menu, i naciśnij CTRL prawy Shift i 8 (naraz!).
Jesteśmy w cheat menu!
EXCALIBUR 2555AD
1) Spauzuj grę
2) Naciśnij F12 i (trzymając wciśnięty klawisz) wykonaj odpowiednią kombinację klawiszami kursora
3) Puść F12
4) Kontynuuj grę

• Otwarcie wszystkich drzwi (za wyjątkiem drzwi w lokacji, gdzie się znajdujesz)
u,u,r,r,u,u,u,u

• Full zdrowia
u,u,u,l,l,l,l,l

• Max. energia miecza
u,u,l,l,r,r,l,l

• Level Skip
l,r,l,u,r,u,u,u

gdzie:
u - up (góra)
d - down (dół)
l - left (lewo)
r - right (prawo)

EXHUMED

lobocop = wszelka broń
lobodeity = god mode

loboswag = wszystkie znajdźki na maxa
lobopick = wszystkie klucze

EXOLON

Wpisz się jako ad astra na hi-score.

EXTREME ASSAULT

• W menu głównym gry wpisz levelx, nie zapomnij nacisnąć klawisza spacji po x; włączyłeś tryb "cheat codes". W grze możesz użyć następujących kombinacji klawiszy:

alt+1 - nieskończona ilośc amunicji
alt+2 - ulepszenie broni
alt+3 - więcej energii
alt+4 - jesteś nieśmiertelny
alt+6 - zakończenie misji
alt+7 - "wyłączenie" przeciwnika
alt+8 - tryb heli mode
alt+9 - tryb tank mode

• Poprzednio podane cheaty mogą nie działać u wszystkich graczy, stąd podajemy nowe, podobno w 100% sprawdzone.

Wpisz: oh dear w głównym menu, by wejść w cheatmode, a potem naciśnij

alt1 = dużo amunicji
alt2 = upgrade broni
alt3 = max. ilość energii
alt4 = niezniszczalność
alt5 = wow (?)
alt6 = zaliczona misja
alt7 = dezaktywuje wrogów
alt8 = heli mode
alt9 = tank mode
alt0 = super prędkość

• Dodatkowe tricki

Wpisz EMERTXE w głównym menu, by zaktywizować assault mode. Teraz: Alt-U - latamy UFO!!! Spróbujcie też: Alt-F, Alt-L i Alt-T.

EXTREME PINBALL

W głównym menu najedź kursorem na Balls, przytrzymaj klawisze B+A i szybko wciśnij klawisze L+ENTER - dostajesz trzynaście bil.

EYE OF THE BEHOLDER

Aby moc zobaczyć sekwencję końcową zamiast intra, zamień ze sobą pliki:
INTRO.GFF i FINAL.GFF.

EYE OF THE BEHOLDER III

Przed uruchomieniem gry wpisz SET AESOP_DIAG=1. Teraz klawisz A zabija przeciwnika, G uruchamia teleport.

F-15 II

Na radarze występują trzy rodzaje rakiet. Na żółte stosuj chaff, na czerwone flary. Migające możesz jedynie wymanewrować.

F-19 STEALTH FIGHTER

Jeżeli zabrakło ci amunicji lub paliwa, to przejdź do opcji treningowej (ALT+T) i uzupełnij braki klawiszami ALT+R. Powtórne wciśnięcie ALT+T przywraca normalną grę.

F-22 LIGHTNING II

Aby zatankować w powietrzu (oraz uzupełnić amunicję) naciśnij jednocześnie Ctrl, Alt, Shift i Insert (nie na klawiaturze numerycznej!). W innych wersjach językowych tej gry (niż oryginalna) naciśnij jednocześnie Ctrl, Alt, Shift and F2.

• God-mode - naciśnij jednocześnie Ctrl, Alt, Shift i Home

F-22 RAPTOR

Naciśnij T i wpisz:

it's not my fault	- kończysz misję
never tell me the odds	- nie można cię trafić
we can rebuild him	- reperacja uszkodzeń
there can be only one	- nietykalność
i'll be back	- reload

F-29 RETALIATOR

• Zaloguj się jako THE DIDYMEN teraz kliknij na ikonie pułkownika i naciśnij Enter.
• Zaloguj się jako Ciaran, a będziesz miał nieskończoną amunicję.